SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

SUPER PLAY

OKT
1998
Pris 39:-
Norge 45 Nkr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • GAME BOY • DREAMCAST • SUPER NES • ARKAD

ECTS 1998
Europas största spelmässa

V-RALLY 64
Spänn fast säkerhetsbältet

RIDGE RACER 4
Unika spelbilder

LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
Miyamotos mästerverk

Blue Stinger
Harvest Moon 2
1080° Snowboarding
NHL '99
Castlevania Revelations
Abe's Exoddus
G-Police II
Future Cop: LAPD
R-Type Delta

Dreamcast
Allt om Sonic Adventure, Sega Rally 2 och Virtua Fighter 3

TIDSAM 0669-10
10
7 388066 903903

From the producers of
Crash Bandicoot now comes...

SPYRO™ THE DRAGON

"4th most wanted game"
edge magazine

www.playstation-europe.com/spyro

INSOMNIAC

UNIVERSAL

1 DRAGON
34 LEVELS
80 FRIENDS IN TROUBLE
10.000 HIDDEN TREASURES

only on Playstation

PlayStation

Nya drömmar

Det var inte särskilt länge sedan vi spekulerade och fantiserade om PS-X och Project Reality och de fantastiska spel som skulle släppas till Sonys och Nintendos kommande superkonsoler. Idag känns inte PlayStation och Nintendo 64 lika avlägsna och spännande, men Sega har gett oss någonting nytt att drömma om.

Dreamcast är deras största projekt någonsin och med spel som *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3* och *Sega Rally 2* tillgängliga redan samma dag som konsolen släpps kan väl Sega knappast misslyckas. Och vi kan inte låta bli att börja fantisera.

När Dreamcast släpps i slutet av november blir den spelvärldens första och enda 128bits-konsol och tekniskt sett kommer den givetvis att vara överlägsen allting annat på marknaden. Frågan är hur länge. Sony och framför allt deras tredjepartstillverkare gör ingen hemlighet av att PlayStation 2 är under utveckling, och i en exklusiv intervju med Super PLAY avslöjade Howard Lincoln att Nintendo arbetar med en helt ny spelkonsol i samarbete med ArtX.

Det finns med andra ord ingen anledning att oroa sig för framtiden. Den kommer, den här gången också. Så håll drömmen vid liv.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY
Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör

Martin Johansson
Redaktör

Micke Weichbrodt
Skribent

Anna Clason
Lena Laurén
Erik Nilsson
Formgivare

Nino Höglund
Bildhantering

Lovisa Lundström
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

ADRESS:
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

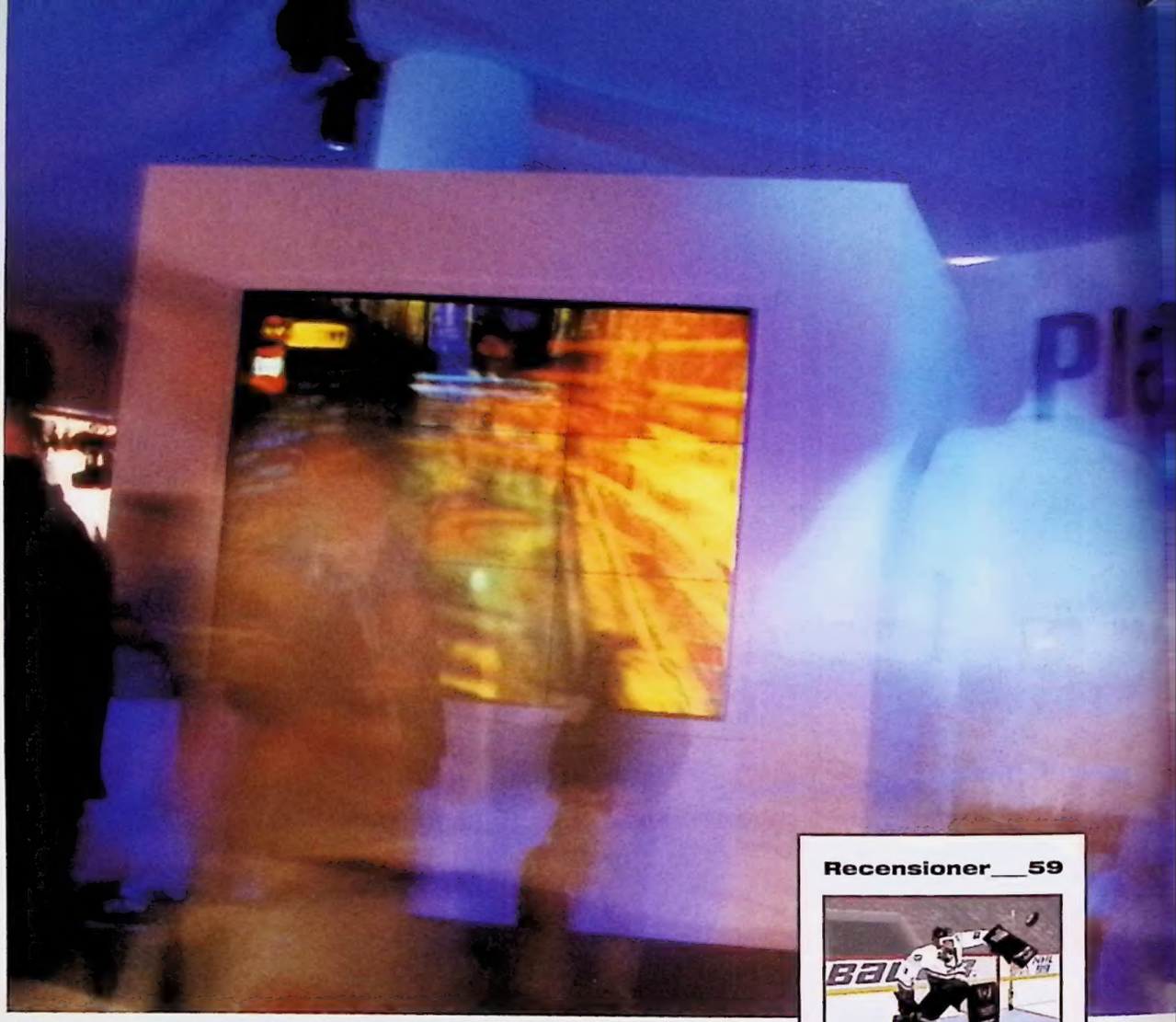
PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

TS TS-kontrollerad upplaga
27 800 ex. (2:a halvåret 1997)



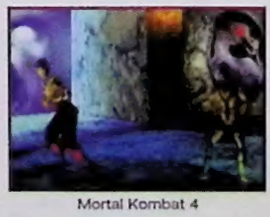
Recensioner___59

NHL '99 (PS)

1080° Snowboarding

Ninja

ISS Pro '98



Mortal Kombat 4

Förspel _____16

R4: Ridge Racer Type 4

NHL '99 (N64)

Smash Court Tennis 2

Harvest Moon 2

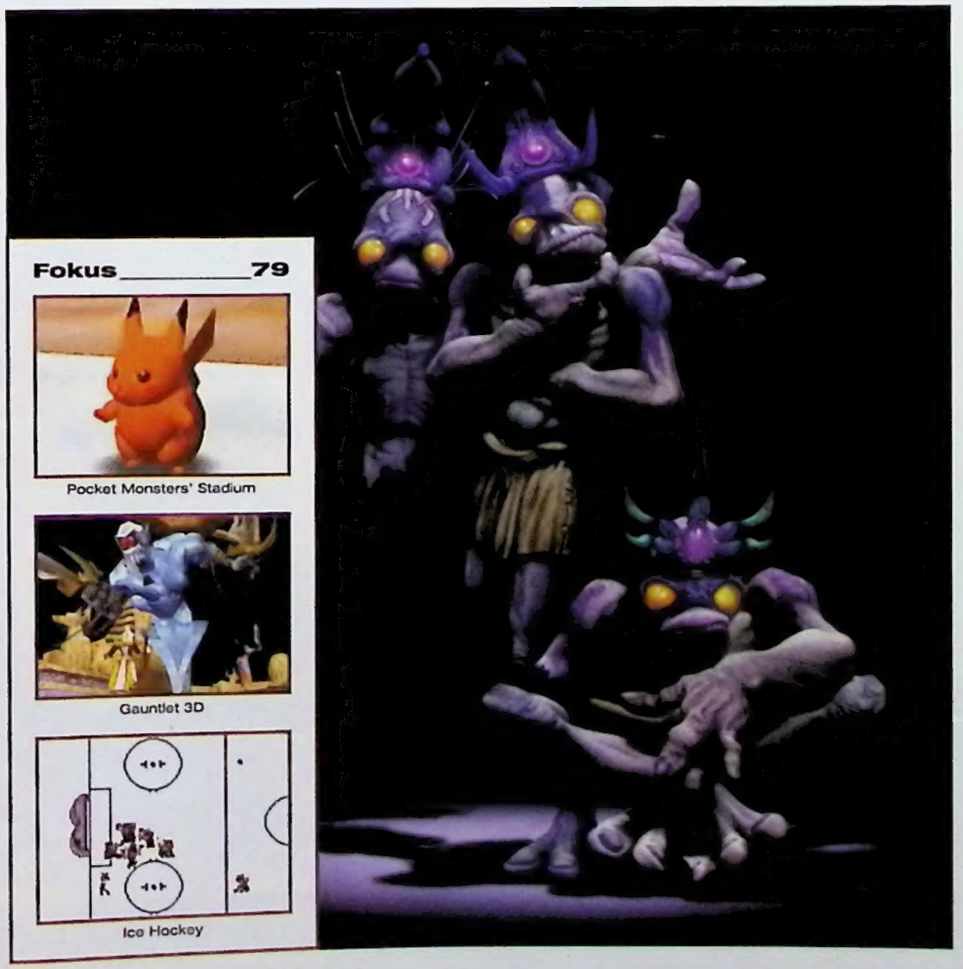
V-Rally 64_____50

Psygnosis _____42

ECTS 1998 ____24

Dreamcast _____20

Abe's Exoddus _47



Fokus _____79

Pocket Monsters' Stadium

Gauntlet 3D

Ice Hockey

INNEHÅLL SUPER PLAY 32

Hype _____ ***14***
Svensk *Zelda*-premiär och *Tekken 3*-SM i oktober • Psygnosis nya plattformshjälte • Nintendo försenar Space World.

Förspel _____ ***16***
NHL '99 • R4: Ridge Racer Type 4 • Blue Stinger • FIFA '99 • Smash Court Tennis 2 • Tonic Trouble • Fighting Force 64 • Harvest Moon 2 • R-Type Delta.

Dreamcast _____ ***20***
Segas dröm blir verklighet.

ECTS 1998 _____ ***24***
Europas största spelmässa. Någonsin.

Psygnosis _____ ***36***
På besök hos Europas största spelföretag.

Abe's Exoddus _____ ***47***
Världens mest udda spelhjälte är tillbaka.

V-Rally 64 _____ ***50***
Äntligen ett bra bilspel till Nintendo 64.

Fokus _____ ***79***
Full koll på handkontroller • *Pokémon* till Nintendo 64 • Nintendo återupplivar Game & Watch • Är *Ice Hockey* i klass med *NHL '99*?

Tävling: 1080° Snowboarding _____ ***89***
Vinn en snowboard!

Tävling: Zorro _____ ***93***
40 biobiljetter att vinna.

RECENSIONER

NINTENDO 64

1080° Snowboarding _____ 60
Bio Freaks _____ 74
Bomberman Hero _____ 71
Iggy's Reckin' Balls _____ 76
Mortal Kombat 4 _____ 68
Off Road Challenge _____ 75

SATURN

Shining Force III _____ 70

PLAYSTATION

Fifth Element _____ 66
Future Cop: LAPD _____ 67
International Superstar Soccer Pro '98 _____ 64
NHL '99 _____ 62
Ninja _____ 72

VARJE MÅNAD

Post _____ 12
Aktuella releaser _____ 58
Topplistor _____ 88
Tips _____ 90
Köp gamla nummer _____ 94
Spelguiden _____ 85
Frågor & Svar _____ 86
Nästa nummer _____ 99

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ.
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS SPEL:

SPYRO

Här kommer årets stora plattformsspel från Sony och Universal. Spelet är helt i 3D med en otroligt detaljerad och färggrann grafik. Spelets huvudkaraktär heter Spyro och som i alla andra plattformsspel ska du även i detta hoppa, springa, flyga och ta död på de onda monster du stöter på i 3D-djungeln Spyro har också en hel del Special moves, som tex hans eldsprutande andedräkt. Detta otroligt roliga och snygga spel får inte missas.

PRIS: 469:-

MÅNADENS PRISBOMBER:

24 TIMMARS LEVERANS!

PRIS: 199:-

Masters of Teras Käsi

V-Rally

Pitfall 3D

Power Play Hockey '98

Jersey Devil

Rage Racer

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

MÅNADENS PAKET:

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort.

PRIS: 1345:-

De 100 första som köper basenhet får Nagano Winter Olympics 98 utan extra kostnad!

PlayStation Super Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Dual Shock Hand-kontroller, Minneskort, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort.

PRIS: 1795:-

Nagano Winter Olympics
Konami har lyckats igen med att skapa ett spel som är så verklighetstroget som ett spel kan bli. Upplev de största vintersporterna interaktivt som t ex utförsåkning, bob, freestyle, skridskor med mera. Nagano Winter Olympics är defenitivt 1998 års stora sporthändelse på PlayStation

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

V.I.P. KUND

V.I.P. KUND V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1998, betalas in på Postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

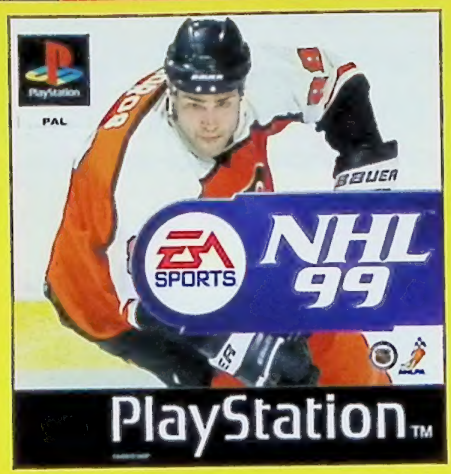
Castlevania..... 175:-
Formula 1 '97..... 175:-
Dual Shock + 15 bl. m-kort..... 425:-
Gamebooster..... 475:-

V.I.P. KUND

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

NYHETER:



NHL ´99.....449:-
Isens mästare, de är störst, snabbast och skickligast på isen. Deras förmåga skrämmer och tekniken dominerar. NHL hockey från EA SPORTS™ är nu tillbaka snyggare än någonsin för ännu en Stanley Cup säsong. NHL 99 ger dig spel med högt tempo från första tekningen. Förbered dig på en otrolig och verklig hockey upplevelse, NHL 99 är lätt att lära sig och omöjligt att lägga ifrån sig. Spelarens styrka, hastighet och intelligens styr spelet. Vinn alla kamper, styr matchen, hitta öppningar och dominera den öppna isen. Fler tacklingar, snyggare tacklingar, hårdare tacklingar!

WILD 9.....449:-
Ett nytt, grymt plattformsäventyr från folket bakom Earth Worm Jim succén. Ett mycket Roligt och Varierande spel!

MOTO RACER 2.....449:-
Världens bästa motorcykelspel blir bara bättre! Moto Racer 2 är tillbaka med de snabbaste motorcyklarna som finns. Du kör på de tuffaste banorna, och är de inte tuffa nog kan du bygga dina egna med ny "Track Designer Software". Spelet presenteras i fantastisk grafik med otroliga ljuseffekter. Moto Racer 2 innehåller 30 nya banor, förbättrad grafik och du väljer mellan att köra street- eller motorcrosscyklar på exotisk platser som tex Sahara eller Amazonas.

ISS PRO 98.....499:-
ISS Pro 98 har uppgraderats med fler lag, stadior och strategier. Plus en massa grafiska förbättringar. Fotboll blir inte mer simulerat än så här!

FIFTH ELEMENT.....399:-
TFE innehåller häpnadsväckande specialeffekter, ljudeffekter, snabba 3D effekter i real-tid. Spelet stödjer den analoga dualshock kontrollern vilket ger ännu mer närvarokänsla.

MEDIEVIL.....RING!
Medievil är ett 3D actionäventyr där spelaren har 30 unika 3D-banor att utforska. Spelet kombinerar shoot em up action med problemlösningar av olika slag. Medievil är ett spel för den mest kräsne spelaren med sina 40 timmars mörka, kusliga spel.

X-MEN VS. STREET FIGHTER.....499:-
Capcom har gjort det igen, sätt ihop ditt eget team bestående av två olika karaktärer som tillsammans skall göra rent hus i ringen!

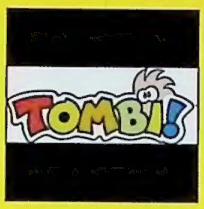
NYHETER!

Actua Golf 3	399:-
Actua Soccer 3	399:-
Actua Tennis	399:-
Baby Universe	399:-
Constructor	469:-
Formula 1 ´98	Ring!
Future Cop: LAPD 2100	429:-
Madden NFL 99	429:-
MotoRacer 2	449:-
Nascar ´99	429:-
O.D.T.	499:-
Pet in TV	399:-
Small Soldiers	429:-
NBA Live ´99	429:-

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

ORDINARIE SPEL:

Tekken 3.....469:-



Tombi.....399:-

C&C Retaliation.....459:-

Breath of Fire III.....429:-

Bomberman World 3...399:-

Gran Turismo.....469:-

Azure Dreams.....499:-

Actua Golf 3	399:-	Diablo	429:-	Madden NFL '99	429:-	PGA '98	429:-	Vandal Hearts	449:-
Actua Soccer 3	399:-	Discworld 2	479:-	Magic The Gathering	499:-	Point Blank m.	799:-	War Games	429:-
Actua Tennis	399:-	Duke Nukem - Time to Kill	469:-	Medievil	Ring!	Negcon 45 pistol		Warhammer - Dark Omen	429:-
Adidas Power Soccer '98	479:-	Duke Nukem 3D	479:-	Mega Man 8	Ring!	Point Blank utan pistol	399:-	Wayne Gretzky '98	479:-
Alundra	499:-	Everybody's Golf	399:-	Mega Man Battle & Chase	Ring!	Poy! Poy!	499:-	Vigilante 8	479:-
Armored Core	399:-	Extreme Snow Break	499:-	Monopoly	429:-	Premiere Manager '98	399:-	Viper	449:-
Azure Dreams (RPG)	499:-	Final Fantasy 7	499:-	Mortal Kombat 4	449:-	Resident Evil 2	549:-	VMX Racing	429:-
Baby Universe	399:-	Fluid	399:-	Moto Racer	349:-	Road Rage	449:-	World Cup '98	369:-
Batman & Robin	469:-	Formula 1 '98	Ring!	Moto Racer 2	449:-	Road Rash 3D	429:-	X-Men	479:-
Blast Radius	479:-	Forsaken	479:-	Motorhead	449:-	Skull Monkey	429:-	X-Men vs Street Fighter	499:-
Bomberman World	399:-	Future Cop: LAPD 2100	429:-	N20	399:-	Spice World	249:-	Zero Devide 2	Ring!
Breath of Fire 3	429:-	Ghost In the Shell	399:-	Nascar '98	349:-	Spyro	469:-		
Bushido Blade	399:-	Gran Turismo	469:-	Nascar '99	429:-	Street Fighter Collection	499:-		
C&C Red Alert Retaliation	459:-	Grand Theft Auto	399:-	NBA Live '98	429:-	Street Fighter EX Plus alpha	479:-		
C3 Racing	499:-	Hardball 6	429:-	Need for Speed 3	429:-	Super Cross '98	469:-		
Cardinal Syn	399:-	Heart of Darkness	479:-	NHL '99	449:-	Syndicate Wars	399:-		
Colin Mc Rae Rally	469:-	Herkules	449:-	NHL Breakaway '98	499:-	Tekken 3	469:-		
Constructor	469:-	Independence Day	399:-	Ninja	499:-	Tenchu	Ring!		
Cool Boarders 2	399:-	ISS PRO '98	499:-	Nuclear Strike	429:-	The Fifth Element	399:-		
Crash Bandicoot 2	449:-	Jurassic Park - Lost World	429:-	O.D.T.	499:-	Time Crisis utan pistol	399:-		
Crusader No Remorse	399:-	Klonoa	399:-	Off Road Challenge	449:-	Tombi	399:-		
Dead Or Alive	399:-	Kula World	399:-	Parappa Rapper	349:-	Tomb Raider 2	479:-		
Deathtrap Dungeon	429:-	Lucky Luke	449:-	Pet In TV	399:-	Total NBA '98	499:-		

24 TIMMARS LEVERANS!

BESÖK VÅRA BUTIKER!
STORGATAN 44, UMEÅ,
TEL: 090-135600
STORGATAN 51, LULEÅ,
TEL: 0920-200450 (EJ POSTORDER-BESTÄLLNINGAR PÅ DETTA NUMMER!)

ÅF? VI SÖKER FLER ÅTERFÖRSÄLJARE. RING VÅR ÅF-AVDELNING: 090-135600. OBS! VI SÄLJER ENDAST TILL ETABLERADE BUTIKER!

PLATINUM/REASPEL:

PLATINUMSPEL:

Resident evil.....249:-

Crach bandicoot.....249:-

Adidas Power Soccer	249:-
Alien Triology	249:-
Command & Conquer	249:-
Crash Bandicoot	249:-
Croc	249:-
Destruction derby 2	249:-
Die hard Triology	249:-
Crach bandicoot	249:-
ISS Pro	249:-
Loaded	249:-
Micro Machines V.3	249:-
Mortal Kombat Triology	279:-
Pandemonium	249:-
Porche Challenge	249:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Road Rach	249:-
Soviet Strike	249:-
Tekken 2	249:-
Thunderhawk	249:-
Toca Racing	249:-
Tombraider	279:-
Track & Field	249:-
True Pinball	249:-
Wipe Out 2097	249:-
Worms	249:-

Command & Conquer...249:-

Rayman.....249:-

REASPEL:

Adidas Power Soccer 2	199:-
Bloody Roar	249:-
Castlevania	249:-
Formula 1 '97	249:-
Herc's Adventure	299:-
Jet Rider 2	299:-
Madden NFL '98	299:-
Nagano Winter Olympics	299:-
Newmaan Haas Racing	299:-
NHL '97	199:-
NHL Face Off '97	199:-
NHL Face Off '98	249:-
Rapid Racer	249:-
Rascal	249:-
Snow Racer '98	299:-
Spawn the Eternal	299:-
Test Drive 4	299:-

Croc.....249:-

Tekken 2.....249:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS PAKET:

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort.

PRIS: 1345:-

De 100 första som köper basenhet får Nagano Winter Olympics 98 utan extra kostnad!

PlayStation Super Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Dual Shock Hand-kontroller, Minneskort, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort.

PRIS: 1795:-

Nagano Winter Olympics
Konami har lyckats igen med att skapa ett spel som är så verklighetstroget som ett spel kan bli. Upplev de största vintersporterna interaktivt som t ex utförsåkning, bob, freestyle, skridskor med mera. Nagano Winter Olympics är defenitivt 1998 års stora sporthändelse på PlayStation

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

V.I.P. KUND

V.I.P. KUND

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1998, betalas in på Postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

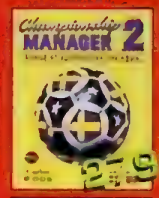
Castlevania..... 175:-
Formula 1 '97..... 175:-
Dual Shock + 15 bl. m-kort..... 425:-
Gamebooster..... 475:-

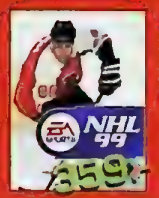
V.I.P. KUND

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PC-SPEL:

Age Of Empires	449	Jedi Knight: Dark Forces II	369	Sim City Classic	199
AH-64D Longbow	199	Jimmy Whites 2 - Cueball	359	Sim Golf	179
Atlantis	299	King s Quest 7	149	Sim Isle	199
Backpacker	199	King s Quest Collection	149	Sim Safari	299
Backpacker 2	199	KKND Classics	139	Sim Tower Classic	129
Backpacker Junior	99	KKND Xtreme	269	Spec Ops	399
Blade runner	399	Lands of Lore	199	Star Wars Rebellion	389
Broken sword	129	Lands of Lore 2	369	Starcraft	299
Broken sword 2	369	Larry Collection	199	Street Fighter Alpha	379
C&C + Civ II	379	Little Big Adventure 2	349	Streets of Sim City	379
Chessmaster 5500 Deluxe	449	Lockheed Martins F16	369	Svea Rike	299
City of lost children	99	Longbow 2	199	Teazio	333
Commanche 3	399	Lula - The Sexy Empire	269	Tellurian Defence	379
Commanche 3 Gold	399	Madden '98	369	Tiger Woods '99	499
Commandos - behind enemy	429	Magic The Gathering	199	Toca Racing	299
Croc	369	Mech Commander	429	Tomb Raider 2	399
Delta Force	369	Micro Machines V3	329	Tomb Raider Unfinished Business	199
Diablo	279	MIG 29	369	Tone Rebellion	369
Doom 2	159	Might and Magic VI	349	Total Annihilation	499
Duke nukem 3D	199	Monster Truck Madness 2	449	Turok	399
Dungeon keeper	349	Motorcross Madness	419	Ultima Online Gold	449
Egypten - Faraos Hemlighet	399	Motorhead	299	Ultimate Race	299
F-15	399	MS Flight Simulator '98	539	Ultimate RPG Archives	319
F-16 Agressor	379	Myst	279	Ultimate Soccer '98	399
Fallout	429	Mysteries of the Sith	219	Unreal	399
Fest i Mumindalen	149	Need for Speed 2 SE-Classic	129	Urban Assault	449
Final Fantasy 7	399	NHL '97 Classic	149	Warcraft II deluxe ed.	240
Flight Unlimited 2	399	NHL '98	149	Warhammer 2 - Dark Omen	299
Forsaken	399	Pitfall 3D + Earth Worm Jim + Pad	349	Werewolf vs Comanche 2	499
Fongarna på fortet	199	Police Quest Collection 2	359	World Air Israel Air	369
Game Time-Ultima Online	299	Police Quest Swat	179	World Cup '98	399
Geosmart	299	Police Quest Swat 2	349	World of Combat 2000	369
Grand Theft auto	319	Precision Racing	419	Worms 2	269
Hercules	349	Premier Manager '98	269	Worms United	129
Heroes of Might and Magic, Compendium	379	Privateer 2 - The Darkening	99	X-Com Interceptor	429
Holidays Island	199	Pro Pilot	399	X-Files	249
Hugo - den magiska eken	299	Quake	159	X-Files The Game	399
Hugo på farligt uppdrag	319	Quake II	299	X-Wing vs Tie Fighter	279
Hugo på nya äventyr	129	Queen The Eye	379	Z	129
Ignition	269	Riven - Myst 2	419		
Incoming	249	Sabre Ace	369		
Israel Air Combat	369	Screamer Rally	279		
		Sid Meier s Gettysburg	359		





Ring för spel du ej hittar i denna lista!

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs minst 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya Playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. **Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.**

VI HAR ÄVEN: NINTENDO 64, SUPER NINTENDO, GAMEBOY OCH SEGA. RING FÖR INFO!

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-13 51 00, E-MAIL:order@tvspeloteket.com
24 TIMMARS LEVERANS
(Leverans av basenheter till vissa orter i södra Sverige kan ta upp till ett dygn X-tra!)

RESERVATION FÖR EV FELTRYCK & PRISÄNDRINGAR

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS	RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

TELEFON

☐ JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (125:-/ÅR)

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

.....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till splay@atlantic.medstroms.se.
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

En hyllning till Zelda

Legend of Zelda – A Link to the Past har fascinerat mig sedan det kom till Sverige. Inget annat spel har gripit tag i mig lika hårt som det. När jag hade spelat det första gången drömde jag om prinsessan Zelda. Till och med Nintendobibliotekets guide blev en förstklassig äventyrsbok för mig.

Jag har både *Alundra* och *Final Fantasy VII*, men jag spelar fortfarande *Zelda* mer än något annat spel. Och jag verkar inte vara ensam om det. *Zelda* ligger ju fortfarande kvar på Super PLAY Topp 20. Andra spel som är väldigt bra, exempelvis *Tomb Raider*, försvinner efter några månader, medan *Zelda* består. Ni har ju till och med recenserat det igen och ni var väldigt positiva till spelet – fortfarande.

Det är inte actionladdade introsekvenser eller coola ljudeffekter som gör *Zelda* magiskt. Det är känslan. Därför borde vi hylla *Zelda*, som visserligen har blivit förebild för usla kopior men som också har gett oss många förtrollade stunder.

Leve *Zelda*!

Link

Vänta bara tills du får se *Ocarina of Time*.

SP

"Grafik blir inte bättre för att den är mer avancerad och jag tycker att grafiken i Metroid är lika trollbindande som den i Zelda 64, fast på ett annat sätt."

Äkta spelglädje

Jag är glad att jag har växt upp på åttiotalet för det var då man fick lära sig vad äkta spelglädje var. Jag talar förstås om underverk som Commodore 64, NES, Master System och Game & Watch. Idag anser vissa speltillverkare att det är den häftigaste grafiken och de mest pubertala kvinnofantaslerna som är viktigast. Men alla ni som fostrades på åttiotalet kommer väl ihåg *Bubble Bobble*, *Legend of Zelda*, *Metroid*, *Phantasy Star*, *Super Mario Bros*, *Castlevania* och alla de andra fantastiska spelen? På den tiden var det inte det monumentala och överdrivet tjusiga som lockade. För tio år sedan kunde man ju inte göra spel med *Zelda 64*-grafik eller *Final Fantasy VII*-intron på grund av de tekniska begränsningarna. Men grafik blir inte bättre för att den är mer avancerad och jag tycker att grafiken i *Metroid* är lika trollbindande som den i *Zelda 64*, fast på ett annat sätt.

Som åttiotalist tar jag mitt TV-spelsansvar mycket seriöst, det är därför jag vill få det här sagt till vilsna själar som har glömt eller inte haft lyckan att uppleva åttiotalet. Jag är uppvuxen med Nintendo men är inte trångsynt för det. Jag uppskattar alla andra företag som utvecklar spel, även om jag har lite svårt att helhjärtat tycka om Sony och deras guldkalv.

Slutligen vill jag tacka Tobias för den underbara Retro-sidan. Den får mig att känna att det är fler än jag som älskar gamla godingar.

Nero Landale

Upp till debatt

Jag har en sak som jag skulle vilja påpeka. Sluta klaga på Lara Croft och huruvida hon bara är ett lockbete för att unga män ska köpa spelet. Själv har jag, som homosexuell TV-spelare, alltid haft många godbitar att vila ögonen på. Allt från Rygar till Chris i *Resident Evil*. Men nu när det finns både tjejer och killar som är hjältar i spelet, funderar jag på varför vi aldrig får en homosexuell förebild inom spelbranschen. Den hjälte som har kommit närmast är Alucard i *Castlevania* med sin feminina stil. Nästan 15 procent av jordens befolkning är homosexuella, så varför finns det inga sådana spel? Ett RPG med gay-inslag är väl inte för mycket att hoppas på. Upp till debatt!

Lars

En känga till Capcom

Jag vill bara uttrycka min besvikelse över Capcom. Varför har de inte börjat producera Nintendo 64-spel förrän nu? Utan att blinka har de redan börjat planera sina första Dreamcast-titlar, men varför har vi Nintendo-spelare inte fått ta del av de suveräna skräckäventyren eller *Street Fighter EX*? Det ska mycket till för att Capcom ska få tillbaka mitt förtroende igen.

Inte längre Capcom-fan

Var hälsade

Jag vill bara tala om för er hur bra ni är. När jag sitter framför datorn och surfar, och hittar värdelösa spelsiter som kallar *Super Mario 64* för billigt skräp, eller läser Nintendos broschyrer där de skriver om den fantastiska flygrealismen i *Aerofighters Assault*, det är då jag plockar fram Super PLAY. En tidning som jag har läst sedan 1994 och som hjälpt mig ofantligt mycket med mina spelköp. Fortsätt i samma stil så kommer jag att köpa SP i många år framöver.

David

Lönlöst bråk

Det är lustigt att se hur lite som förändras under årens lopp. Jag ägde en gång i tiden en Atari ST, och fick då läsa tidningsinsändare där striden stod mellan Ataris datorer och Commodores Amiga. Lönlösa och oändliga diskussioner om den egna maskinens förträfflighet, och ännu mer meningslösa angrepp på den andra maskinens brister. Jag tappade intresset för dataspel i och med PC-marknadens expansion på hemmafronten. Mer och bättre grafik och mycket bättre ljud, medan kvaliteten på spelen stagnerade. Inte kul längre, helt enkelt.

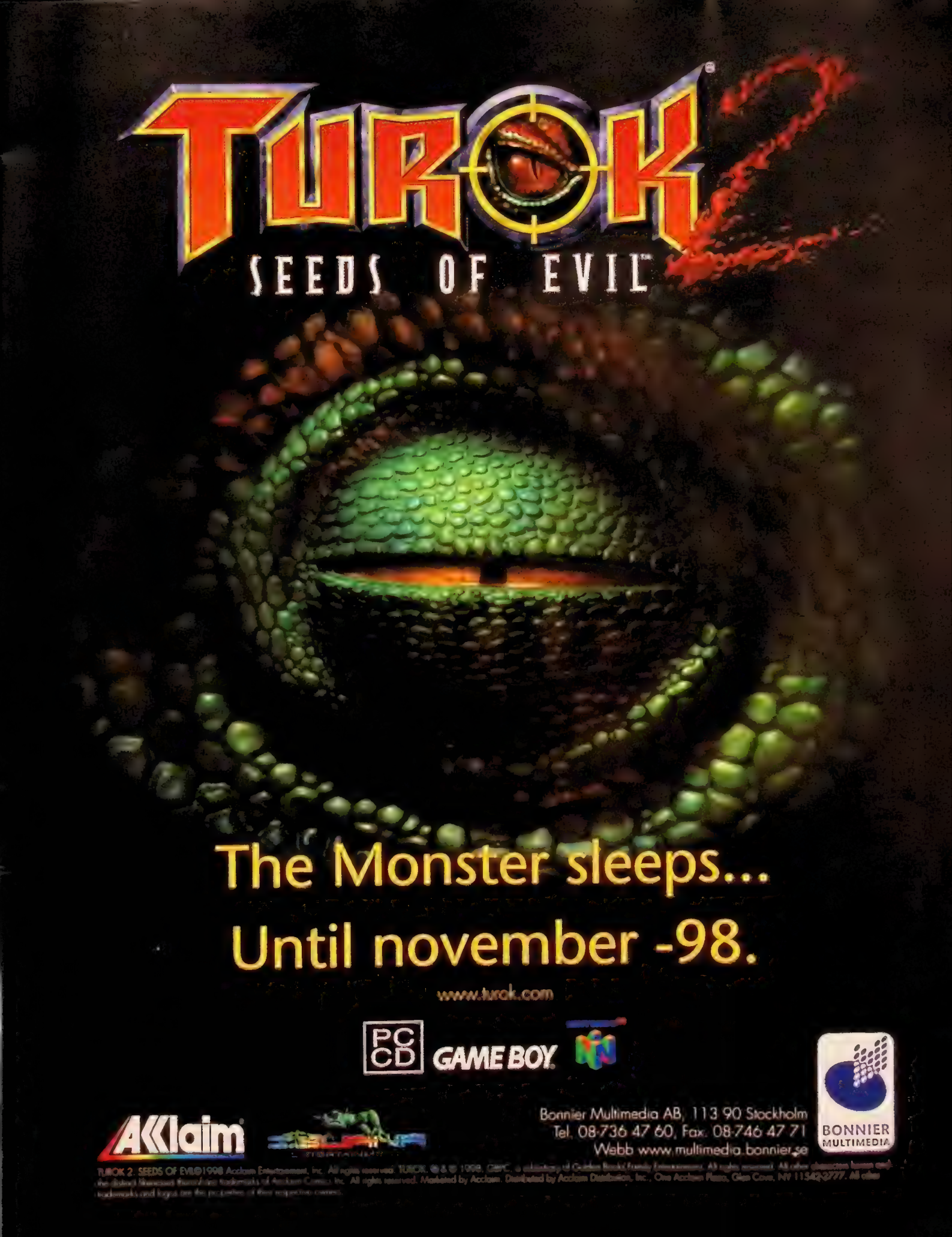
Men så en dag för ungefär ett år sedan råkade jag hamna framför en Nintendo 64 i en spelaffär. *Super Mario 64* fanns i maskinen, och jag var såld. Det gick helt enkelt inte att värja sig. Jag kände något liknande inför First Stars *Boulder Dash* på den gamla 8bits-tiden, men det var då det. Detta var något helt annorlunda. Som nöjd Nintendo 64-ägare och läsare av Super PLAY sedan ett år tillbaka, kan jag bara konstatera att samma tjafsande mellan olika konsolers förträfflighet respektive brister fortgår. Om jag hade tid och råd, skulle jag utan att tveka inhandla även en PlayStation och en PC. För det görs ju självklart bra spel till alla system som existerar. Annars försvinner de. Så enkelt är det.

Till sist vill jag bara säga att ni gör en mycket läsvärd tidning.

Roland Jonsson

Angående Mario Kart 64

I Super PLAY 29 läste jag ett brev från CyberWorm angående den långa filmsekvensen som man måste genomlida när man har vunnit en cup i *Mario Kart 64*. Man kan faktiskt trycka på reset!


TUROK 2
SEEDS OF EVIL
The Monster sleeps...
Until november -98.
www.turok.com
PC CD
GAME BOY
Acclaim
Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60, Fax. 08-746 47 71
Webb www.multimedia.bonnier.se
BONNIER MULTIMEDIA
TUROK 2: SEEDS OF EVIL©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK, ® & © 1998, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution, Inc., One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542-2777. All other trademarks and logos are the properties of their respective owners.

HYPE

LINK TILL SVERIGE

DET ÄR YTTERLIGARE ett par månader kvar tills *Legend of Zelda – Ocarina of Time* släpps, men tack vare ett samarbete mellan Super PLAY och Bergsala kommer Link och Zelda på ett kort Sverigebesök redan om några veckor. Mellan 30 oktober och 1 november kommer du att kunna provspela det fantastiska Nintendo 64-äventyret på Digital Show 98 i Älvsjö utanför Stockholm.

Givetvis kommer även Super PLAY-redaktionen att finnas på plats och i hallen intill är Svenska PlayStation Magasinet med och arrangerar *SM i Tekken 3*. En svensk spelmässa att besöka med andra ord.

SPACE WORLD UPPSKJUTET

Nintendo nöjer sig inte med att försena spel utan har nu även skjutit upp sin årliga japanska jättemässa Space World. Det främsta skälet till detta beslut är att 64DD ska släppas i hemlandet i juni nästa år och att Nintendo vill anordna en mässa någon månad tidigare för att uppmärksamma sin diskettstation. Space World '99 kommer därför att gå av stapeln i maj nästa år. Och därmed krocka med E3 i Los Angeles.

RÄVEN RASKAR

Efter att ha misslyckats med att göra Rascal till sin plattformsmaskot släpper Psygnosis snart ett nytt plattformsäventyr. Med en väldigt mild attityd, åtminstone i jämförelse med Rascals, hoppas Psygnosis att räven Kingsley ska få in en tass i plattformsgenren. Spelet med samma namn utvecklas i London och kommer att släppas nästa år.

STARKA ARKADTITLAR

I slutet av september anordnade Japans arkadorganisation JAMMA sin årliga AM Show i Tokyo. Den största nyheten var Segas nya Dreamcast-kompatibla arkadsystem Naomi som premiärvisades tillsammans med två nya spel i *House of the Dead*-serien. Dessutom presenterade både Capcom och Tecmo varsitt nytt spel som har utvecklats till maskinen och därmed utan några större problem även kommer att kunna konverteras till Dreamcast. Mest populär var Tecmos uppföljare *Dead or Alive 2*, men även Capcoms *Power Stone* fick mycket uppmärksamhet. Utseendemässigt påminner *Power Stone* om Squares *Tobal*-serie, men spelmässigt är det relativt originellt. Åtminstone för att vara ett beat 'em up-spel från Capcom.

På shoot 'em up-fronten lyckades Konami attrahera mängder av besökare med *Gradius IV*. Fortfarande är det tvådimensionell grafik som gäller, tack vare det nya, modifierade Cobra-systemet är både bakgrunder och bossar mer detaljerade än någonsin.

HYPE

Abe i udda Game Boy-äventyr

GT Interactive har avslöjat att de släpper ett Game Boy-spel med Oddworlds egen Abe i huvudrollen. I det nya äventyret måste Abe fardas genom ett hemsökt Paramonian-tempel för att rädda Mukodoner. Man hoppas att kunna släppa det hittills namnlösa spelet bara någon månad efter *Oddworld: Abe's Exoddus*.

Chris Klug gör nytt THQ-RPG

THQ har skrivit ett avtal med det kanadensiska spelhuset N2O, som utvecklade *Tetrisphere* åt Nintendo, men som nu lämnar pusselgenren bakom sig för att producera ett RPG till Nintendo 64. Spelet går under projektnamnet *Nomen Quest*. Inget av företagen vill avslöja några detaljer, men ett gott tecken är att Chris Klug – tidigare involverad i rollspelskungarna TSR:s *Dragon Quest*-bradspel – är ansvarig för projektet.

Street Fighter Alpha 3 till Saturn

Som ett sista led i sitt Saturn-engagemang kommer Capcom att släppa *Street Fighter Alpha 3* till konsolen. En PlayStation-version av spelet är också under produktion och de båda beräknas släppas innan jul i Japan. Det är dock inte troligt att Saturn-ägare i Europa kommer att få ta del av spelet eftersom det krävs en särskild RAM-uppgradering som ännu inte har släppts här.

Dreamcast på gröonen

Allt fler spelutvecklare visar starkt intresse för Dreamcast och [illegible] konsolen [illegible] veckor. Det senaste spelföretaget som finns med på Segas utvecklingslista är Data East som vill [illegible] planerar att släppa ett golfspel till 128bits konsolen.

FÖRSPEL

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
SPELTYP — Sport

NHL '99

Det råder fortfarande hockeytorka på Nintendo 64. *NHL Breakaway* är för närvarande det enda hyfsade alternativet för hockeyälskande Nintendo 64-ägare, men inte länge till.

Electronic Arts har redan lyckats överföra sin populära *FIFA*-serie till Nintendo 64 med lyckat resultat. I *FIFA: Road to World Cup '98* och *World Cup '98* har de visat hur bra sportspel kan bli på Nintendo 64, och i början av november kommer det första *NHL*-spelet i 64-bits-format.

Det nya spelet påminner mycket om PlayStation-versionen av *NHL '98*, men grafiken i *NHL '99* till Nintendo 64 är avsevärt bättre. Electronic Arts har bland annat arbetat hårt med att eliminera den suddighet som försämrar många Nintendo 64-spel och på isen i *NHL '99* flyter grafiken smidigare än någonsin.

Alla valmöjligheter och inställningar för lagstrategi som finns i PlayStation-spelen finns även med i Nintendo 64-versionen, och det gäller även de 47 lagen och alla deras respektive spelare. Givetvis kan fyra personer spela samtidigt i *NHL '99* och det går att spela allt från träningsmatcher till hela NHL-säsonger.

Med den analoga styrspaken på Nintendo 64-handkontrollen får spelaren bättre möjligheter än någonsin att noggrant kontrollera sina spelares rörelser på isen och alla de nio knapparna på handkontrollen används till olika funktioner.

I *NHL '99* har det digitala hockeyspelandet utvecklats till en helt ny nivå av underhållning. Allting tyder på att vår långa väntan på *NHL* till Nintendo 64 inte har varit förgäves.

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Climax
SPELTYP — Action

Blue Stinger

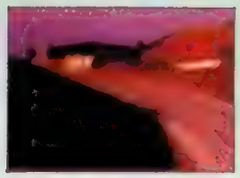
Climax är sedan tidigare kända för RPG-klassiker som *Landstalker* och *Dark Saviour*. Deras första spel till Dreamcast är dock någonting helt annorlunda.

År 2000 drabbas Mexiko av en enorm jordbävning. Som följd av den bildas en ny ö utanför Yucatanhalvön. Resultaten från den första undersökningen av ön höljs i dunkel och ingen vet vad som egentligen finns där. 17 år senare blir det spelarens uppgift att åka dit och ta reda på vad som egentligen hände. Som medlem i havsräddningsorganisationen ESER blir spelaren kastad huvudstupa in i ett våldsamt äventyr med *Resident Evil*-undertoner.

Blue Stinger beräknas vara färdigt redan i slutet av 1998 och produktionen är mycket ambitiös. Bland annat har två Hollywoodnamn medverkat på olika sätt. Monstren i *Blue Stinger* har designats av Robert Short, som medverkade under produktionen av *Beetlejuice*, och storyboardförfattaren Pete Von Sholley har tidigare arbetat med *Mars Attacks* och *The Mask*. Vidare detaljer om *Blue Stinger* har Climax inte avslöjat, men med tanke på vad de tidigare har presterat till Segas äldre konsoler kan det här bli ett mycket intressant äventyr.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
SPELTYP — Racing

R4: Ridge Racer Type 4



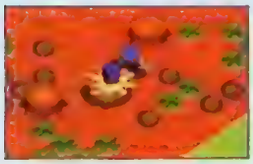
Namcos *Ridge Racer*-serie har varit med ända sedan PlayStations barndom. Men med åren har kraven på realism och kvalitet höjts avsevärt och de gamla *Ridge Racer*-spelen har blivit föråldrade. Därför släpper Namco *R4: Ridge Racer Type 4*.

För några år sedan tyckte man att *Ridge Racer* var ett otroligt realistiskt bilspel. Men vid sidan av spel som *Gran Turismo* ser det ganska simpelt ut och därför kommer Namco snart med en rejält förbättrad uppföljare.

Både grafiken och spelkänslan i *R4: Ridge Racer Type 4* har tagits fram med maximal realism som mål. Detaljerade miljöer och avancerade ljuseffekter har använts för att ge grafiken i spelet ett filmiskt utseende. De fyra klassiska banorna har förlängts och förbättrats avsevärt och dessutom har Namco lagt till fyra helt nya sådana. För att ge spelaren total kontroll över sitt fordon finns det hundratals reservdelar och dekorationsfärger att välja mellan och allting kan givetvis sparas på ett minneskort.

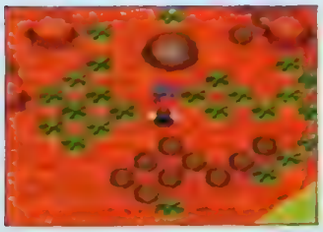
För en spelare är *R4: Ridge Racer Type 4* mer omfattande än andra bilspel. Som anställd i ett stall måste spelaren vinna de tävlingar han eller hon utses att delta i och för att lyckas krävs att alla fordonsval och inställningar sköts på rätt sätt. *R4: Ridge Racer Type 4* innehåller även rollspelsliknande element, till exempel har stämningen i ett racingstall betydelse för dess framgång. Det finns även ett Grand Prix Mode, där man kan spela en hel simulerad racingkarriär som löper över flera år.

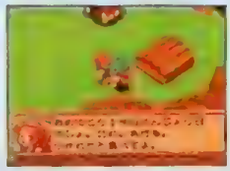
R4: Ridge Racer Type 4 ser ut att vara ett extremt genomarbetat racingspel som visar hur långt Namco har kommit sedan *Ridge Racer* hade premiär. Till Japan kommer det i december, men vi lär få vänta tills nästa vår.



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Natsume
UTVECKLARE — Pack in Soft
SPELTYP — Äventyr

Harvest Moon 2





Ordet "lantbrukssimulator" låter kanske inte så lockande. Men faktum är att det virtuella bondelivet i *Harvest Moon* redan har blivit oerhört populärt till Super NES och Game Boy. Och nu kommer succén till Nintendo 64.

Sim City och *Civilisation* är titlar som de flesta känner till. I likhet med de spelen är *Harvest Moon 2* en simulator, fast här handlar det om att sköta en bondgård.

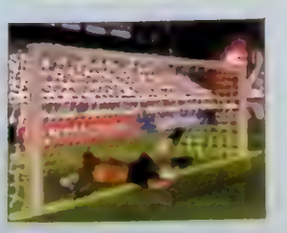
För att få avkastning på sin gård måste den unge bondpojken klara av en rad varierade och utmanande spelmoment. Först måste marken rensas från stenar och sly, sedan ska träd och stubbar avlägsnas, jorden plogas, grödorna sås och skörden hämtas in. Dessutom finns det en rad olika djur som måste skötas på gården. Men det är bara början.

Harvest Moon 2 är lika mycket RPG som bondgårdssimulator och för att nå framgång måste man lära sig att komma överens med alla andra individer i sin omgivning. Berättelsen påverkas av varje beslut som spelaren tar. Ett av delmålen i *Harvest Moon 2* är att hitta en livspartner, så det är bara till att plocka fram charmen.

Harvest Moon 2 innehåller över 400 förprogrammerade händelser och 50 olika karaktärer som kan påverka utgången. Därför blir ingen spelomgång den andra lik och spelet räcker betydligt längre än ett givet antal banor eller uppdrag. I början av nästa år kan ni slänga era gamla videoband med *Hem till gården*, för då kommer *Harvest Moon 2*.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
SPELTYP — Sport

FIFA '99



Det går undan på EA Sports. I somras släppte de sitt andra fotbollsspel på kort tid, *World Cup '98*, och till julen ska de vara klara med ännu ett. *FIFA '99* blir den perfekta julklappen till alla fotbollsfans.

Det kan tyckas alldeles för stressigt att släppa tre spel i samma serie på mindre än ett år. Det var ju ingen större skillnad mellan *Road to World Cup '98* och *World Cup '98* och Electronic Arts kommer till och med att sänka priset på det senare spelet eftersom det inte har sålt lika mycket som man hade beräknat. Alltså kan det verka befängt att släppa ännu ett spel på så kort tid.

Men på Electronic Arts hävdar man att VM-spelen inte var en del av *FIFA*-serien, utan helt fristående titlar. Alltså kommer *FIFA '99* att vara en naturlig uppföljare till *FIFA '97* och vi behöver inte oroa oss över att Electronic Arts ska göra oss besvikna. Alla som blev arga över att World *Cup '98* nästan inte skilde sig alls från *Road to World Cup '98* kommer att få ett rejält förbättrat fotbollsspel att sätta tänderna i. Det har EA Sports

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Core
SPELTYP — Beat 'em up

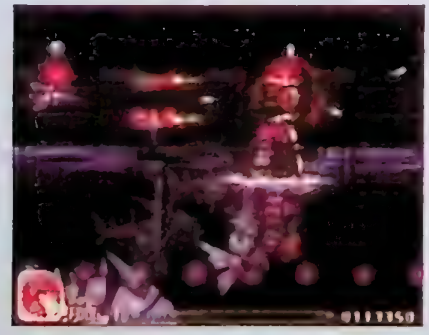
Fighting Force 64

Eidos första spel till Nintendo 64 är en konvertering av det *Final Fight*-inspirerade PlayStation-spelet *Fighting Force*. Och det är fortfarande lika våldsamt.

Fighting Force 64 är ett ganska simpelt spel. Det finns 25 polygonuppbyggda nivåer fyllda med skjutglada yrkesmördare, biffiga livvakter och enorma bossar. På banorna kan i princip vad som helst användas som vapen – brandsläckare, fåtöljer och bildäck fungerar lika bra att slåss med som blyrör eller baseballträn, och de flesta saker som inte kan användas som vapen kan åtminstone slås sönder. Det här spelet är våldsamt, det sticker Core inte under stol med.

En eller två spelare kan spela samtidigt och det finns fyra olika karaktärer att välja mellan. Alla karaktärerna har sina egna specialknep att ta till för att ta kål på sina fiender och de kan arbeta i lag för att utföra avancerade attacker.

Fighting Force 64 är en direkt konvertering av PlayStation-versionen och inga större förändringar har tillförts. Spelet släpps senare i år och ni som har suktat efter spelet utan att ha tillgång till en PlayStation gör rätt i att hålla ögonen öppna då.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Irem
UTVECKLARE — Irem
SPELTYP — Shoot 'em up

R-Type Delta

För elva år sedan skapade programmerarna på Irem ett shoot 'em up-spel som skulle komma att revolutionera genren. Nu kläs äntligen *R-Type* i polygonskrud.

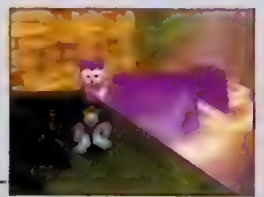
R-Type har redan fått två uppföljare till olika format. Men Irem har ändå aldrig lyckats överträffa originalspelets unika känsla och grafik, och det har länge sett ut som att de aldrig skulle försöka igen. Men nu är *R-Type Delta* snart färdigt att släppas.

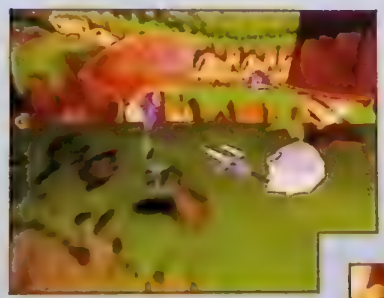
Det nya spelet är polygonbaserat och fyllt med grafiska specialeffekter, men man flyger ändå bara sitt rymdskepp i två dimensioner. Spelaren har tre olika farkoster att välja mellan. R9a II Delta är en uppgraderad version av det klassiska R9-rymdskeppet och är en mångsidig allround-farkost, RX-10 är en prototyp med oerhörd eldkraft och R-13 är en helt ny modell med oanade möjligheter. Varje farkost har sitt eget specialvapen som kan aktiveras genom att hålla inne avfyrningsknappen, precis som i föregångarna.

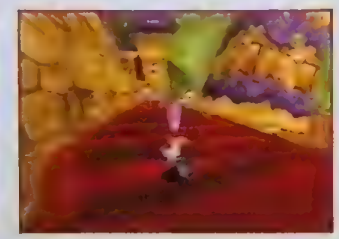
Fienden är fortfarande den vidriga Bydo-rasen, som har utvecklat sina vapen ytterligare och återvänt för att ställa till med trubbel i solsystemet. Året är 2164 och striden kan börja. Fast inte förrän i början av nästa år, då *R-Type Delta* förhoppningsvis kommer till Sverige.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Ubi Soft
SPELTYP — Plattform

Tonic Trouble





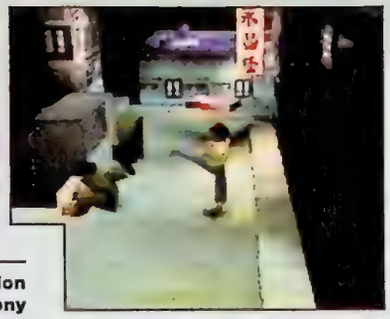


Det är galet. Det är roligt. Det är tokigt. Det nya plattformsspelet från Ubi Soft liknar ingenting annat vi har sett på Nintendo 64.

På Ubi Softs kontor i Frankrike och Kanada närmar man sig slutfasen i utvecklingen av *Tonic Trouble* till Nintendo 64. Handlingen i spelet är minst lika galen som dess utseende. Hjälten heter Ed och innan spelet börjar får man se ett intro där han tappar en burk med någon onämnbar sörja på Jorden. Burkens innehåll får de märkligaste saker att hända på vår planet och givetvis måste Ed själv ställa saker och ting till rätta igen. Hans värsta fiende heter Grögh och är en barbarisk viking med kort stubin.

Tonic Trouble innehåller elva fullspäckade nivåer. Spelupplägget kan närmast liknas vid det i *Super Mario 64*; tredimensionella plattformsproblem blandat med utforskande och letande efter hemligheter. Dessutom kan Ed flyga korta sträckor med hjälp av sin fluga. Men till skillnad från Nintendos spel ligger tonvikten i *Tonic Trouble* på humor. Utvecklarna på Ubi Soft har hämtat mycket inspiration från tecknaren Tex Avery och hans sjövilda filmer med bland annat

Droopy och Screwy Squirrel i huvudrollerna.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Radical
SPELTYP — Action

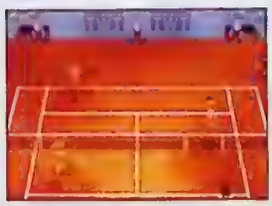
Jackie Chan's Stuntmaster

I filmer som *Drunken Master II* och *Rumble in the Bronx* har vi redan sett prov på hans våldsamt våghalsiga stil. Nu får Jackie Chan sitt eget PlayStation-spel.

I sina filmer har Jackie Chan sopat golv, tak och väggar med otaliga skurkar och banditer. Men självklart har han aldrig slagit ned sina medskådespelare på riktigt. I spelet *Jackie Chan's Stuntmaster* är fallet ett annat. Handlingen går ut på att Jackie, under inspelningen av en ny film, upptäcker att hela rollbesättningen består av riktiga skurkar. Något har gått riktigt snett med produktionen och Jackie måste själv undersöka fallet. Med nävarna.

På sin jakt efter den eller de som försöker sabotera hans inspelning måste Jackie visa prov på varje dödsföraktande stunttrick han behärskar. Med vapen som flaskor, stolar, bänkar och stegar ger han sig in i kampen och sparkarna yr som aldrig förr.

Spelet innehåller tolv banor med olika teman. Speltypen är en livlig blandning mellan plattformshoppande och sidoscrollande beat 'em up i gammal god *Double Dragon*-stil. *Jackie Chan's Stuntmaster* släpps senare i år och då återkommer vi för att berätta om Jackie Chan verkligen gör sig bra på PlayStation.

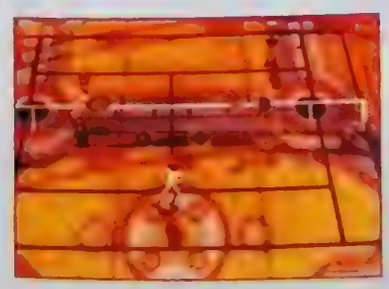


FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
SPELTYP — Sport

Smash Court Tennis 2

Namcos *Smash Tennis* till Super NES var otroligt roligt, trots att det inte innehöll en enda gnutta realism. PlayStation-versionen *Smash Court Tennis* var inte lika bra. Nu kommer ytterligare en uppföljare.

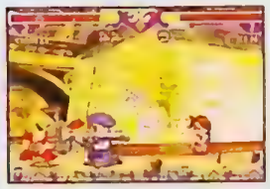
Ett sportspel behöver inte vara realistiskt för att vara underhållande. Det bevisade Namco med sitt charmiga tennisspel *Smash Tennis*. Figurerna i spelet var färgstarka karaktärer med busigt humör och banorna var sannerligen annorlunda. Upplägget i *Smash Court Tennis 2* är ganska identiskt med de båda föregångarnas. De underliga karaktärerna är fortfarande kapabla till att utföra sådant som riktiga tennisspelare inte ens skulle drömma om, som till exempel att vinna poäng genom att slå bollen så hårt som möjligt i motståndarens ansikte. Deras repertoar av knasiga tricks har utökats i det nya spelet och grafiken har självklart förbättrats en hel del. Nya banor och nya osannolika utmaningar väntar den som tar en titt på *Smash Court Tennis 2* när det släpps i början av 1999.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Fighting

Pocket Fighter

Det må se gulligt ut på ytan, men Capcoms senaste beat 'em up är ett hårdkokt spel. Liten men naggande god, brukar man ju säga.



Capcom har varit med länge nu och deras beat 'em up-spel har länge ansetts som klassiker. Men de har inte lyckats utveckla sina koncept den senaste tiden, så det behövs någonting nytt. Därför kommer *Pocket Fighters* i rättan tid.

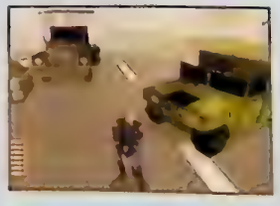
I *Pocket Fighters* återfinner vi många av de karaktärer vi har lärt oss älska i Capcoms tidigare spel, men nu har de krympt till miniatyrstorlek. Utan att för den skull tappa i attityd. Tvärtom har de faktiskt lärt sig en hel del nya knep att använda i slagsmålen. Bland annat har de lärt sig hur man slänger saker på sina motståndare, och deras våldsrepertoar har utökats med begrepp som Mighty Combos, Special Throws och Mega Crush. Kontrollen bygger på Capcoms gamla goda knappkombinationer. *Street Fighter*-fans kommer alltså att känna igen sig samtidigt som de får en hel del nytt att bita i. Dessutom är grafiken fylld med spektakulära effekter och välgjorda animationer som gör *Pocket Fighters* till en fest för ögat. Spelet släpps senare i höst.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Koei
UTVECKLARE — Koei
SPELTYP — Äventyr

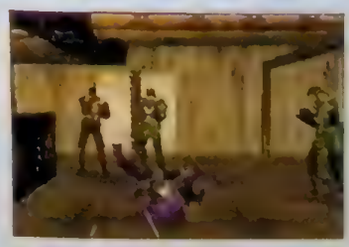
Win Back

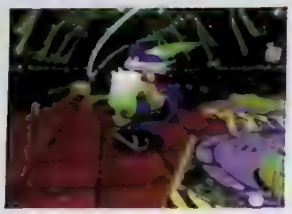
Agentspelen har duggat tätt på sistone. Nu får *Mission: Impossible* och *Goldeneye 007* sällskap av ännu ett hemligstämplat spel.

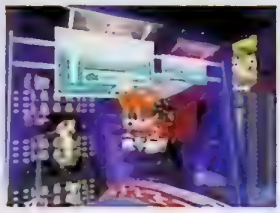
Handlingen i *Win Back* säger en hel del om dess stil. En hemlig satellit med ett kraftfullt laservapen ombord har stulits av terroristgruppen Crying Lions och specialstyrkan SCAT kallas in för att reda ut situationen. Som specialagent Jean-Luc Cougar, medlem i SCAT-styrkan, måste spelaren klara av sina uppdrag i tysthet. Cougar har programmerats så att han kan utföra över 350 olika rörelser, så det finns många alternativ till att använda vapen för att lyckas. Men om ett enda skott skulle avfyras av misstag löper Cougar genast risk att bli upptäckt.



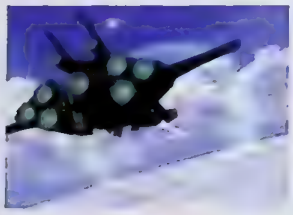
De fyra huvudbanorna i *Win Back* liknar dem i Konamis *Metal Gear Solid* och de är uppdelade i delsegment som måste klaras av var för sig. Mellan varje deluppdrag visas sekvenser som för handlingen framåt och Koei har arbetat hårt med att göra *Win Back* till ett enhetligt äventyr som spelaren kan leva sig in i. Precis som *Goldeneye 007* innehåller *Win Back* ett Deathmatch Mode, där fyra spelaren kan slåss mot varandra med hjälp av en mängd olika vapen.

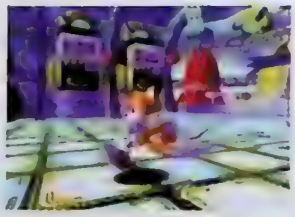






Miljöerna i Sonic Adventure ser mer detaljerade ut än i något annat konsolspel. Skärmen uppdateras 60 gånger i sekunden, vilket ger ett imponerande flyt.

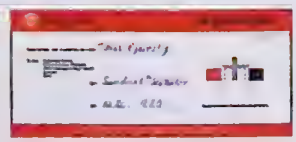




Det är en underbar höstförmiddag i London då jag hoppar in i en taxi och ber chauffören köra mig till hotell Hilton Olympia på Kensington High Street. Det dröjer bara några minuter innan jag är framme och med enorma förväntningar kliver jag ur bilen och går in genom hotellentrén för att leta upp konferenslokalen där Sega anordnar en exklusiv förhandsvisning av Dreamcast – konsolen som förhoppningsvis ska förverkliga både deras egna och resten av spelvärldens drömmar.

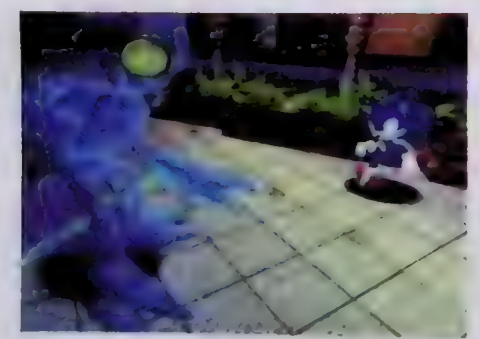
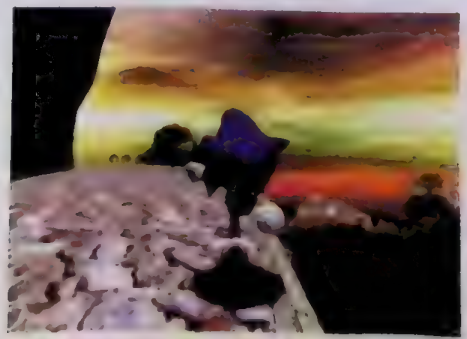
Alla vet att Sega är revanschsugna. De är trötta på att hamna i skuggan av Sony och Nintendo. Med hjälp av Dreamcast tänker de bli störst.

I ett relativt litet rum visar jag upp min inbjudan för en kvinna som genast visar mig vägen in i ett ännu mindre rum. Där inne står ett tjugotal fåtöljer utplacerade framför en stor duk, ungefär



Segas

som en biograf i miniatyr. Det är mörkt och de andra gästerna verkar otåliga så jag sätter mig ned i en av de bekväma stolarna. Jag noterar att det inte ens är tio personer i rummet och får verkligen känslan av att det här är någonting speciellt. Någonting som än så

Saturn blev ingen större succé, men Sega ska ta revansch. Dreamcast är mer avancerad än både PlayStation och Nintendo 64 och spelen till den är helt fantastiska. Den 20 november släpps Dreamcast i Japan. Men redan för några veckor sedan fick Super PLAY en exklusiv förhandsvisning.

Av Tobias Bjarneby

drömkonsol

länge är väldigt hemligt. En Dreamcast-logo visas på duken tills en tekniker sätter sig ned bakom ett mixerbord och börjar visa en film där Segas högste chef håller tal.

– Jag heter Shoichiro Irimajiri och vill välkomna er till vår Dreamcast-presentation.

Han förklarar hur viktig Dreamcast är för Sega, hur konsolen ska ta TV-spelen in i 2000-talet, att den officiella Europapremiären äger rum i september 1999 och att Sega redan har stöd från tredjepartstillverkare över hela världen, innan han avslutar:

– För att ge er ett exempel på vad Dreamcast kan åstadkomma, vill jag visa er *Sonic Adventure*.

Efter en inledande renderad sekvens visas snabba klipp från olika delar av spelet och det syns tydligt att *Sonic Adventure* är ett

Två nya spel i *House of the Dead*-serien utvecklas till Segas arkadmaskin Naomi. Vilket innebär att de förmodligen kommer till Dreamcast inom en snar framtid.

Högste chefen Shoichiro Irimajiri förklarar hur viktig Dreamcast är för Sega och hur konsolen ska ta TV-spelen in i 2000-talet. Capcom, Acclaim, Infogrames och ett antal andra kända företag har redan börjat utveckla spel till konsolen.

av Segas mest ambitiösa projekt någonsin. Med skrikiga gitarrer i bakgrunden rusar Sonic omkring i samma höga tempo som alltid och miljöerna ser mer detaljerade ut än i något annat konsolspel. Fast det är svårt att se någonting ordentligt eftersom videoinspelade sekvenser alltid blir lite gryniga och Sonic dessutom har en förmåga att röra sig extremt snabbt vilket gör bakgrunderna suddiga.

Men Sega har tänkt på allt.

– Videoklipp gör inte ett TV-spel rättvisa, säger Sega Europes Mike Sherlock. Därför har vi tagit hit en japansk prototyp av Dreamcast tillsammans med den första betaversionen av *Sonic Adventure*.

Han startar maskinen och börjar demonstrera den första banan. Sonic befinner sig i någon form av framtidsstad. Det är mörkt, men gatlyktorna lyser upp hans väg och ljuset speglar sig i ringarna som ligger utplacerade längs banan. Första delen påminner lite om *Sonic R*, men grafiken är bra mycket snyggare och friheten större. Varje gång Sonic plockar upp en ny ring hörs den välbekanta ljudeffekten från Mega Drive-originalet. Vid de partier då Sonic måste sänka tempot för att inte missa ett föremål syns det tydligt hur detaljerade omgivningarna är och allting har ett imponerande flyt, tack vare att skärmen uppdateras 60 gånger i sekunden.

– Yuji Naka har designat ytterligare två nya figurer, så i *Sonic Adventure* finns det inte mindre än sex spelbara karaktärer, förklarar Mike Sherlock. Alla har olika för- och nackdelar och målet med spelet är att klara alla banorna med alla sex karaktärerna.

På skärmen har Sonic tagit sig upp på taket av en skyskrapa. Strålkastare lyser upp byggnaden nerifrån marken och utsikten över staden är svindlande. Dreamcast har uppenbarligen inga problem med att visa mer än de närmaste objekten på skärmen samtidigt. Från toppen av skyskrapan ser Sonic sig omkring innan han rusar ned längs fasaden och vidare längs gatorna.

Speldemonstrationen är slut och en ny film visas. Sega har intervjuat välkända spelutvecklare som berättar vad de tycker om Dreamcast.

– Efter att ha fått en demonstration av Dreamcast är vi säkra på att vi vill utveckla spel till konsolen, börjar Peter Molyneux som är hjärnan bakom spel som *Populous*, *Theme Park* och *Syndicate*. Alla spelutvecklare som har sett Dreamcast gör sitt bästa för att lägga vantarna på någon av de första utvecklingsmaskinerna.

– Dreamcast erbjuder minst lika avancerad teknik som de dyraste PC-datorerna till ett mycket bättre pris, fortsätter David Jones på DMA.

Sedan gör både Cores Jeremy Smith och Argonauts Jez San långa uttalanden om hur fantastiska spel de kan producera tack vare den nya 128bits-tekniken, innan Shoichiro Irimajiri sammanfattar presentationen samtidigt som välkända företagsnamn – Capcom, Acclaim, Infogrames och Interplay för att nämna några – snabbt flimrar förbi för att symbolisera hur många spelutvecklare som redan har börjat utveckla spel till Dreamcast.

– Jag hoppas att vår dröm blir sann, avslutar Shoichiro Irimajiri innan lamporna tänds och presentationen är över.

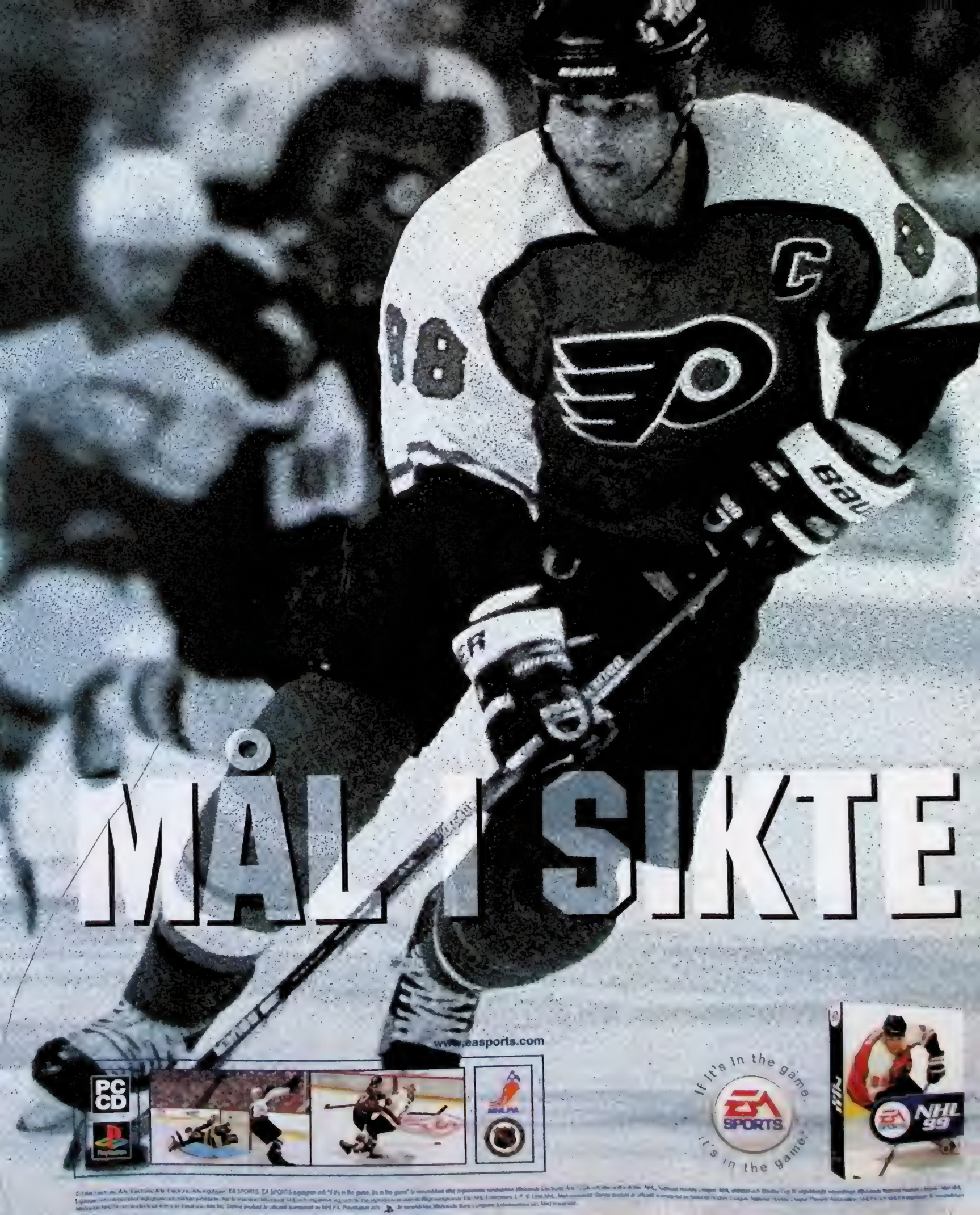
Två veckor senare anordnar Sega en presskonferens i Tokyo där ytterligare två Dreamcast-titlar utannonseras; *Virtua Fighter 3* och *Sega Rally 2*.

Virtua Fighter 3 kommer att vara en perfekt konvertering av det Model 3-baserade arkadspelet *Virtua Fighter 3: Tournament Battle*, med tolv spelbara karaktärer och den snyggaste grafiken i ett beat 'em up någonsin.

Sega Rally 2 är en ny version av arkadoriginalet som AM Annex planerar att komplettera med ytterligare sex unika banor och sammanlagt minst tio olika bilar. Dessutom är *Sega Rally 2* kompatibelt med Dreamcast-modemet så att man kan möta andra rallyförare över nätverk och registrera sina topptider på Segas specialdesignade Dreamcast-site.

Dessa tre efterlängtade Sega-spel är givetvis bara början. Sega har producerat en Dreamcast-kompatibel arkadmaskin, Naomi, som de kommer att producera sina framtida arkadspel till för att sedan lätt kunna konvertera dem till konsolen. Dessutom utvecklar både Capcom och Tecmo varsitt nytt beat 'em up-spel – *Power Stone* respektive *Dead or Alive 2* – till Naomi, vilket bäddar för kommande Dreamcast-versioner. Och Capcom arbetar med en ny del i *Resident Evil*-serien som blir exklusiv för konsolen.

Så nog ska Segas drömmar kunna uppfyllas. ■

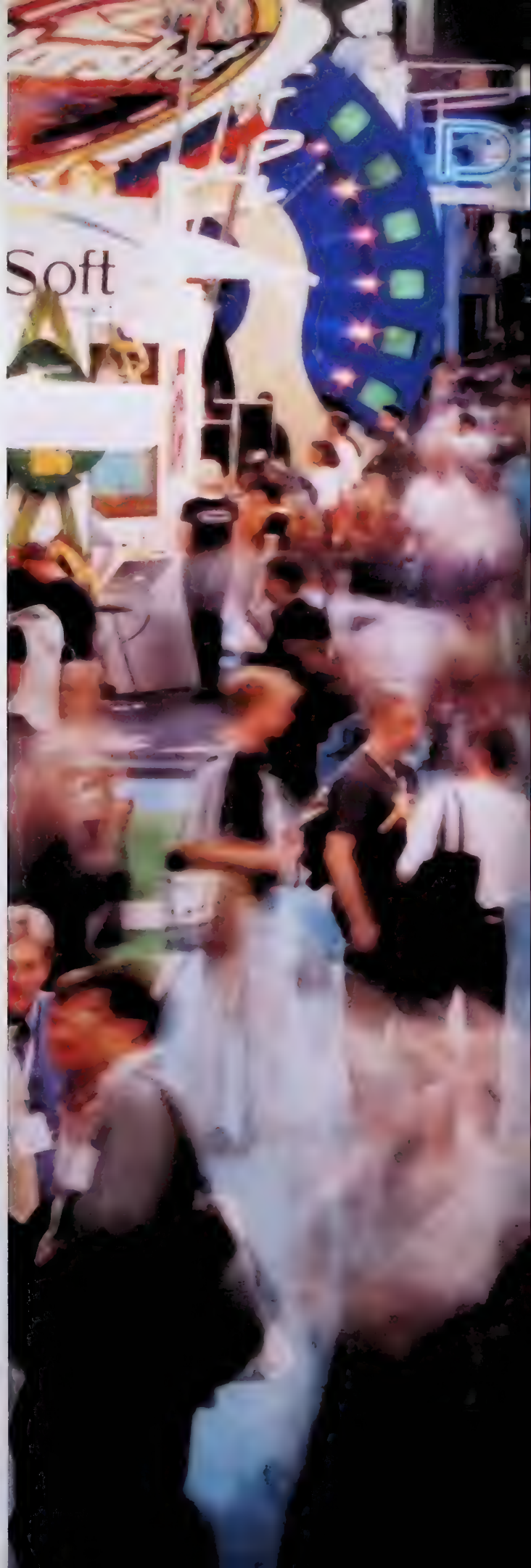

MÅL I SIKTE
www.eassports.com
PC CD
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
NHL 99

Alla var där

Europas största spelmässa brukar alltid sammanfalla med Japans största och därmed inte vara högsta prioritet för spelutvecklare därifrån. I år blev dock Tokyo Game Show framflyttad en månad och plötsligt reste spelskapare från hela världen till London för att presentera spel på ECTS.

Text: Tobias Bjarneby & Martin Johansson

Foto: Tobias Bjarneby



Årets upplaga av ECTS blev den hetaste europeiska spelmässan någonsin. I dubbel bemärkelse. I sina montrar demonstrerade världens ledande speltillverkare sina nyaste och bästa spel och från himlen lyste solen så starkt genom glastaket att den enorma Olympiahallen förvandlades till någonting som mest liknade ett gigantiskt växthus.

Ändå verkade alla vara där. 21 000 besökare trotsade hettan och trängde sig fram bland flimrande TV-skärmar, blyga programmerare, världsberömda idrottsmän, svettiga dansare och personer utklädda till spelkaraktärer. Howard Lincoln, Michael Owen, Dave Perry och Lara Croft var bara några av de kändisar som skymtades på mässgolvet. Den enda som saknades var Shigeru Miyamoto. Han var tvungen att stanna hemma för att göra färdigt *Zelda*.

Legend of Zelda – Ocarina of Time

Nintendos monter bokstavligen kokade, mycket på grund av att praktiskt taget alla 21 000 mässbesökare försökte tränga sig in i den samtidigt. Allt för att få en skymt av ett visst *Zelda*-spel.

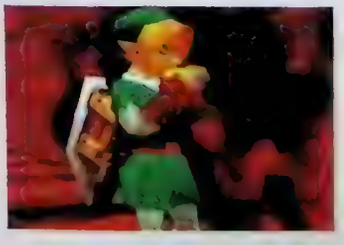
Det har gått fem år sedan sist. Och då var det ändå bara ett Game Boy-spel som Nintendo släppte. Ett *Zelda*-äventyr i färg har vi inte sett på ännu längre.

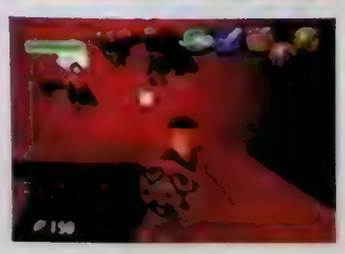
Två dagar innan ECTS började hade Nintendo of Europe dessutom fått in de första exemplaren av *Legend of Zelda – Ocarina of Time* på engelska. Det enda problemet var att ingen hade hunnit komma längre än ett par timmar in i äventyret. Så ville man se Link rida på sin häst eller slåss mot någon av de mest häpnadsväckande bossarna fick man hålla sig till de enorma videoskärmarna som fanns utplacerade både i montern och i mässans pressrum. Eller så höll man hårt i sin handkontroll och spelade sig dit. Om man nu över huvud taget lyckades komma i närheten av en konsol.

Efter en introsekvens där Link ser prinsessan Zelda rövas bort från kungens slott, förflyttas spelaren sju år bakåt i tiden och möter en mycket ung Link som bor i byn Kokariko, där alla barn har varsin fé som beskyddare. En morgon väcker en liten fé Link och visar sig vara hans egen skyddsängel. Fén guidar sedan Link genom Hyrule, ger honom råd om hur han ska klara sig och avslöjar hemligheter på ungefär samma sätt som Toad hjälpte Mario i *Super Mario 64*.

På sin resa genom landet gör Link hela tiden nya upptäckter. Efter att ha hittat tre ädelstenar och den magiska okarinan och tagit sig in i Temple of Time, där Triforce bevaras, gör Link en hemsk upptäckt. Han har förflyttats framåt i tiden och sju år äldre befinner han sig i ett annorlunda Hyrule. En del är sig likt och flera av de personer han lärde känna som barn bor fortfarande kvar på samma platser, men mycket har också förändrats.

På samma sätt som Link färdades mellan Light World och Dark World i *A Link to the* ▶



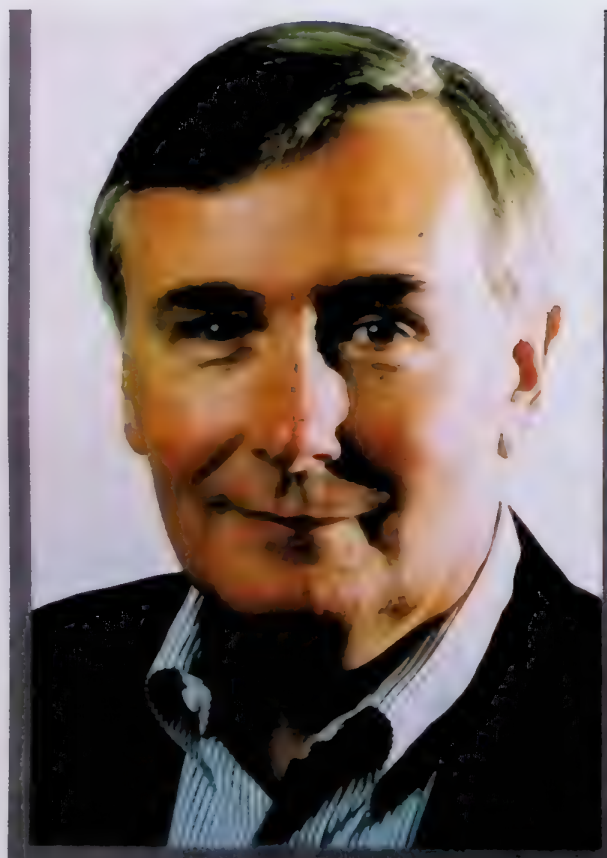


▶ *Past* måste han nu resa i tiden. Sammanlagt finns det tio enorma grottor att utforska innan han slutligen kan ta upp kampen mot sin värsta fiende, Ganondorf.

Under sin resa genom tid och rum möter Link många nya ansikten, däribland bonden Talon, hans dotter Malon, den mystiske musikanten Sheik plus alla invånarna i byn där han bor. Men den som har spelat något av de tidigare *Zelda*-äventyren kommer även att känna igen sig i det tredimensionella Hyrule. Förutom prinsessan Zelda och elake Ganondorf möter Link flera fiender som han har slagits mot tidigare och besöker många välbekanta platser. Sökandet efter Master Sword är ett annat inslag som erfarna *Zelda*-spelare känner igen.

Rent tekniskt har det hänt mycket sedan vi senast träffade Link. De tredimensionella miljöerna möjliggör en helt ny typ av äventyr och trots att Hyrule inte har växt sedan *A Link to the Past*, är friheten och valmöjligheterna större vilket gör att spelet känns mycket mer omfattande än sina fyra föregångare.

Spelkontrollen påminner om den i *Super Mario 64*, men där man i det spelet själv kunde ta över Lakitus roll som kameraman får man här lita på att de förprogrammerade perspektiven fungerar perfekt. Valet att inte låta spelaren själv kontrollera kameran gjorde Shigeru Miyamotos EAD-team för att kunna använda sig av filmiska kameraåkningar och inzoomningar. Det är dock möjligt att när som



NINTENDOS FRAMTID

Howard Lincoln är chef för Nintendo of America och en av de få personer som känner till företagets framtidsplaner. Super PLAY fick en exklusiv intervju med en av TV-spelsvärldens mäktigaste personer. Som avslöjade att en ny Nintendo-konsol är under utveckling.

Det här är första gången för Nintendo på ECTS. Hur viktig är den europeiska marknaden?

– Det här är vår största satsning på en europeisk mässa någonsin, och det räcker nog med att titta sig omkring i vår monter för att förstå hur viktigt Europa är för Nintendo.

– Game Boy är en extremt viktig produkt här. Den är lika stor i Europa som i USA och Japan trots att den totala spelmarknaden är betydligt mindre.

Zelda släpps ungefär samtidigt i både Japan, USA och Europa. Är det en engångsföreteelse för att ni måste få ut spelet innan jul eller kommer även framtida titlar att lanseras samtidigt i hela världen?

– Vårt mål är att ingen världsdel ska behöva vänta mycket längre än någon annan. Exempelvis släpps Game Boy Color samma månad i både Japan, USA och Europa.

Vad händer efter Zelda? Finns det inte en risk att ett så stort spel lämnar ett tomrum efter sig?

– Faktum är att de Nintendo 64-spel som släpps under 1999 är några av de bästa någonsin. Först har vi ett antal imponerande titlar från Rare, däribland *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* och en uppföljare till *Banjo-Kazooie*. Sedan har vi flera väldigt lovande spel från olika tredjepartstillverkare. Och naturligtvis kommer det helt nya spel från Nintendo i Japan som vi ännu inte har avslöjat men som med all säkerhet kommer att bli väldigt stora.

– Jag tror att *Zelda* kommer att bli en del av spelhistorien, precis som *Borta med vinden* är en del av

"Det är ingen hemlighet att vi arbetar med en ny konsol. Genyo Takeda, som är chef för R&D 3 i Japan, leder utvecklingen och företaget som producerar grafikchipet heter ArtX."

helst se sig omkring ur Links egen synvinkel. Och under närstrider kan man alltid trycka in Z-knappen för att fokusera på fienden så att denne alltid befinner sig framför Link oberoende av hur de båda rör sig.

Tanken var alltså att Shigeru Miyamoto i egen hög person skulle komma till London för att presentera sitt senaste mästerverk, men eftersom utvecklingen av *Legend of Zelda – Ocarina of Time* var i en kritiskt slutfas samma vecka som ECTS ägde rum, bestämde han sig för att stanna hemma i Kyoto och se över produktionen. Kanske är det tack vare det beslutet som spelet när som helst är färdigt att släppas i både Japan, USA och Europa. Spelvärlden håller andan.

Metal Gear Solid

Till Konamis monter vallfärdade spelutvecklare, journalister och alla andra besökare för att se Hideo Kojimas mästerverk *Metal Gear Solid*. Innanför en enorm garageport presenterades spelet en gång i halvtimmen. Köerna utanför var långa.

När *Metal Gear Solid* visades upp på Tokyo Game Show i våras var det många som utnämnde det till mässans största överraskning. På ECTS var det egentligen bara *Legend of Zelda – Ocarina of Time* som kunde mäta sig med Konamis kommande spionäventyr. Trots att den stora Europa-lanseringen inte blir av förrän om ett halvår var ▶

filmhistorien. Men folk slutade inte att producera bra filmer efter *Borta med vinden* och vi kommer inte att sluta producera bra spel efter *Zelda*. Men det är klart att vi inte kommer att kunna toppa det spelet i januari 1999.

Så Shigeru Miyamoto och hans EAD-team har fler nya spel på gång än dem till 64DD?

– Javisst, självklart.

Vad händer då med 64DD?

– Vi har inga planer på att introducera 64DD i varken USA eller Europa under 1998 eller 1999. Om 64DD släpps blir det i Japan nästa sommar.

– Det finns två anledningar till detta. För det första finns inte samma behov av maskinen nu som för ett par år sedan, då vi trodde att priserna på spelkassetter skulle stiga. Vad som har hänt är att minnespriserna har sjunkit så att vi nu kan sälja ett så stort spel som *Zelda* till ett konkurrenskraftigt pris.

– Den andra anledningen är att vi fortfarande inte anser oss ha hittat ett spel som kan sälja 64DD i USA och Europa. Och vi vill inte göra samma misstag som Sega gjorde med Mega CD och 32X. Så vi avvaktar.

Tanken var ju att Pokémon skulle släppas i Europa innan jul. Men här på ECTS syns det inte ens till. Vad har hänt?

– *Pokémon* fortsätter att sätta försäljningsrekord i Japan och vi kommer att introducera serien i USA, nu under hösten. Vi är väldigt optimistiska och tror att *Pokémon* kan bli enormt även i USA och om vi lyckas upprepa succén från Japan kommer spelet, leksakerna och TV-serien att komma till Europa nästa år.

Men kan verkligen Pokémon bli lika stort i USA som det är i Japan?

– Jag tror att chansen finns. Det är en av de saker som gör TV-spel så spännande. Det är lite som att åka till Las Vegas och satsa alla sina pengar på ett nummer. Antingen vinner man eller förlorar man. Det finns ingenting däremellan.

När kommer det en ny Nintendo-konsol?

– Någon gång nästa århundrade. Det är ingen hemlighet att vi arbetar med en ny konsol, men vi gör ingen stor sak av det eftersom vi tror att det finns mycket liv kvar i Nintendo 64. Med hjälp av RAM Pak fördubblas maskinens RAM-minne och på så sätt utökar vi dess grafiska kapacitet. Vilket gör att vi snart kan introducera en helt ny generation av ännu bättre Nintendo 64-spel.

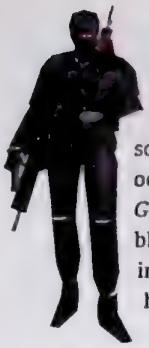
– På ungefär samma sätt som vi utvecklade Nintendo 64 kommer vi att utveckla den nya konsolen. Genyo Takeda, som är chef för R&D 3 i Japan, leder utvecklingen och företaget som producerar grafikchipet heter ArtX.

– ArtX är ett företag baserat i Silicon Valley där flera av nyckelpersonerna från Silicon Graphics som utvecklade Nintendo 64 numera arbetar. Dessutom samarbetar vi med flera andra företag som utvecklar komponenter till den nya konsolen.

Kassett eller CD?

– Vi har inte bestämt oss för vilket medium vi kommer att använda till den nya maskinen, men vi är väl medvetna om att piratkopieringen breder ut sig, framför allt till CD-ROM-baserade spelmaskiner som PlayStation, och vi kommer att göra vårt bästa för att förhindra att någon kan piratkopiera spelen till vår kommande konsol.

– Jag ångrar inte för en sekund att vi valde att göra Nintendo 64 kassettbaserad. Om vi hade producerat en CD-ROM-baserad konsol hade vi aldrig fått se varken *Super Mario 64* eller *Legend of Zelda – Ocarina of Time*.



► det ett av mässans starkaste dragplåster.

I *Metal Gear Solid* introducerar Konami agenten Solid Snake för PlayStation-ägare, men det första spelet i serien släpptes redan 1987 till den relativt okända konsolen MSX. Något år senare konverterades spelet till NES och släpptes i Sverige julen 1989. Uppföljaren *Metal Gear II: Snake's Revenge* gavs ut kort därefter, men sedan blev det tyst. Speldesignern Hideo Kojima menar att han inväntade rätt hårdvara för att kunna producera spelet han alltid har velat göra.

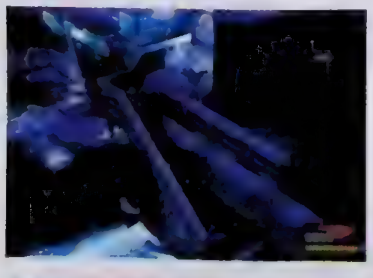
Metal Gear Solid utspelar sig i en nära framtid. En kärnmissilbas i Alaska har tagits över av hårdnackade terrorister, kända som Foxhound. Tidigare var Foxhound en elitgrupp, styrda av USA:s regering, som användes i hemliga uppdrag. Men nu har organisationen förvandlats till en grupp genetiskt förbättrade soldater som hotar att använda kärnvapen om de inte får sina krav tillgodosedda. Solid Snake, före detta Foxhound-medlem, skickas till Alaska för att infiltrera basen och oskadliggöra hotet. Han har 24 timmar på sig.

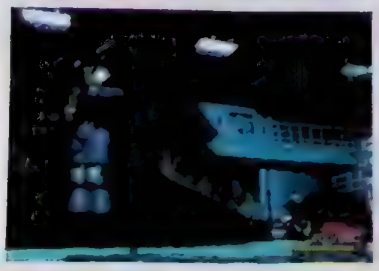
När Snakes uppdrag börjar stiger han upp ur vattnet i en underjordisk grotta. Vakter patrullerar och den hårdbarkade Foxhound-ledaren Liquid Snake ber dem vara vaksamma.

– Snake kommer att försöka ta sig in här, säger han med sina dova stämma.

Hade det här varit *Doom* eller *Resident Evil* hade det bara varit att dra upp skjutvapnet och börja härja. Men *Metal Gear Solid* fungerar inte så. Här vinner list över våld och ska man klara sig gäller det att vara så osynlig som möjligt.

Snake är den moderna ninjan. Specialtränad för att inte bli upptäckt. Skulle strid uppstå kan han bita ifrån, men i spelets första fas har han bara händer och nävar att försvara sig med. Uppe i det högra hörnet av skärmen finns en radar som visar Snakes, vakternas och olika föremåls respektive positioner. Radarn indikerar även åt vilket håll vakterna tittar åt. Genom att studera radarn går det att utröna hur vakterna patrullerar och hur Snake ska gå till väga för att undvika dem. Det går även att lura vakterna genom att ge ifrån sig ljud så att de avviker från sin runda för att undersöka vad det var som lät.

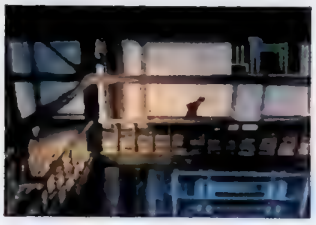


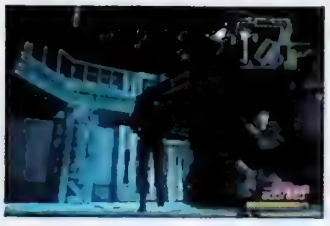


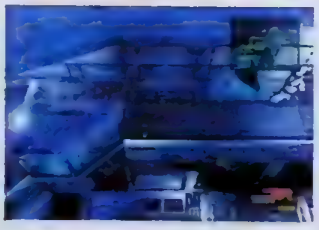
Skulle Snake bli upptäckt ligger han illa till. Larmet går direkt när en vakt eller videokamera får syn på honom. När larmet väl har gått har Snake omkring tio sekunder på sig att försöka gömma sig. Om ingen vakt har haft honom i sikte under den tiden slås larmet av och allting återgår till det normala. Men fortsätter Snake att vara synlig är risken stor att han blir eliminerad.

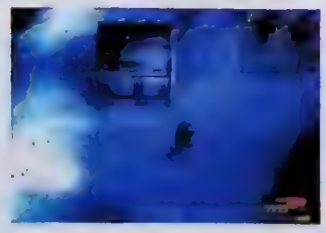
Längre in i spelet hittar Snake alltmer avancerade hjälpmedel. Sprängdeg, passerkort, infrakikare, raketkastare och andra högteknologiska föremål som en modern infiltratör måste ha. Varje litet objekt i spelet fyller en unik funktion. Snake, som har den dåliga vanan att röka, kan med sina cigaretters hjälp hitta dolda larmstrålar. Moraliskt förpliktad som producenten Hideo Kojima är, har han dock sett till att Snakes livskraft sjunker när han röker.

– Snake röker, men han vet att det är dåligt, har han förklarat i









intervjuer. Det är inte för att göra honom till en macho typ, utan mer visa vilken typ av person han är.

Ett annat viktigt hjälpmedel är kikaren. Med hjälp av den går det att studera fiender och terrängen på långt avstånd. Det mest originella föremålet som Snake hittar i spelet är en pappkartong. I den kan han gömma sig när som helst och när han sedan börjar att smyga omkring med pappkartongen över huvudet blir spelet plötsligt mer komiskt än läskigt. Vakterna blir lite misstänksamma när de ser kartongen och synar den innan de går vidare på sin patrullering.

Hideo Kojimas barndomsdröm var att bli filmregissör och det märks i *Metal Gear Solid*, som är ett extremt filmiskt äventyr. Mellansekvenserna väver ihop handlingen och sakta men säkert faller alla pusselbitarna på plats. Likt Nintendo har Hideo Kojima inte använt sig av förrenderade sekvenser, utan har skapat mellansekvenser med samma typ av grafik som i resten av spelet, vilket har flera skäl. Dels blir produktionen billigare, men sekvenserna passar också bättre in i spelet och dessutom blir det inte tal om några längre laddningstider vilket ger spelet ett bättre flyt.

Dialogerna i *Metal Gear Solid* är många. Snake möter sammanlagt tjugo olika karaktärer under spelets gång och alla pratar de med riktiga röster. Detta är en av anledningarna till varför spelet kommer inte kommer att släppas i Europa förrän i mars nästa år. Eftersom Konami översätter spelet till både franska, tyska och italienska kommer lokaliseringen att ta tid, vilket tyvärr gör att även vi svenskar, som får den engelska versionen, får vänta nästan ett halvår till.

Metal Gear Solid är ett av de få spel som verkligen kommer att ändra vårt sätt att se på TV-spel. Att döma av reaktionerna från alla som besökte Konamis ECTS-monter kommer spelet att bli en klassiker i samma ögonblick som det släpps.

Castlevania Revelations

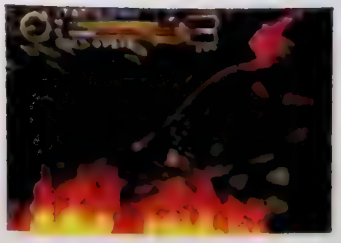
En av mässans största överraskningar var att flera av de Konami-spel som bara visades i videoform på E3 fanns spelbara. Det mest spännande av dem var familjen Belmonts Nintendo 64-debut.

Naturligtvis var *Metal Gear Solid* den titel som fick mest uppmärksamhet i Konamis monter, men om man letade sig lite längre in bland spelen hittade man två spelbara versioner av *Castlevania Revelations*.

I spelet kunde man välja mellan sex olika scenarion varav tre var möten med gigantiska bossar. Mest imponerande var dock att börja från äventyrets början.

Efter en imponerande inledning, där kameran sveper in över Draculas slott Castlevania medan den blodröda solen går ned vid horisonten, intar spelaren rollen som Schneider Belmont. Han befinner sig på en enorm kyrkogård som först tycks tom och ödslig. Plötsligt vaknar dock ett skelett till liv och attackerar Schneider som snabbt svingar piskan mot fienden innan han flyr vidare mot slottsgrinden.

Eftersom ECTS-versionen av *Castlevania Revelations* bara var halvfärdig – spelet är försenat och släpps inte i Europa förrän i mars nästa år – gick det aldrig att ta sig hela vägen in i slot- ▶



▶ tet, men på bilderna ur spelet syns det tydligt hur detaljerade miljöer och otäcka fiender som väntar längre in i spelet.

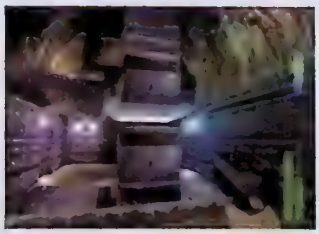
Castlevania Revelations har likheter med både *Tomb Raider* och *Resident Evil*, men Konamis äventyr är snarare kusligt och skrämmande än våldsamt och blodigt. Varulvar, vandrande vålnader och skelett är bara några av de fiender som väntar och musiken återskapar den speciella atmosfär som finns i de klassiska *Castlevania*-äventyren.

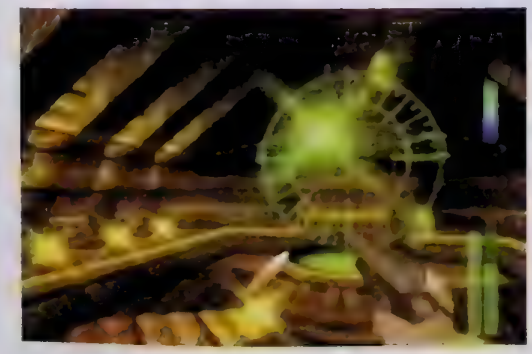
Förutom Schneider Belmont kommer det färdiga spelet att innehålla ytterligare minst två spelbara karaktärer. Cornell Reinhardt är expert på närstrider och kan förvandla sig till en varg, medan Kola smyger omkring i skuggorna med sin motorsåg och beter sig allmänt suspekt.

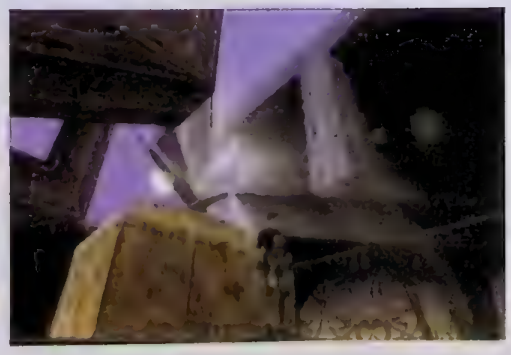
Perfect Dark

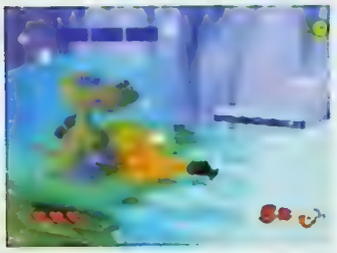
Sedan E3 borde Rare ha hunnit utveckla en hel del nya banor i *Perfect Dark*. Ändå var det samma miljöer som presenterades på ECTS.

Bakom svarta skynken i en avskild del av Nintendos monter presenterade Rare kortfilmer med sina kommande Nintendo 64-spel. Efter fem minuter långa sekvenser ur *Twelve Tales: Conker 64* och *Jet Force Gemini* kom slutligen spelet alla väntade på. *Perfect Dark* är den fristående uppföljaren till *Goldeneye 007* och en av Rares viktigaste titlar någonsin. Efter att ha följt huvudpersonen Joanna Dark, kodnamn Perfect Dark, genom imponerande snygga miljöer fick biobesökarna beskedet att *Perfect Dark* inte släpps förrän hösten 1999. De som orkar hålla ut kan dock förvänta sig ett mycket mer detaljerat och mer intelligent programmerat spel än *Goldeneye 007*.









Glover

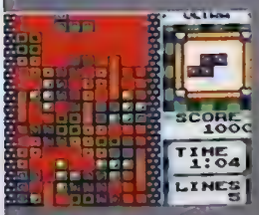
Det var inte särskilt många spel på ECTS som inte redan hade uppmärksammats på E3 i somras, men i Nintendos monter fanns faktiskt en liten överraskning.

Glover är ett nytt Nintendo 64-spel som Hasbro har utvecklat, men som Nintendo själva kommer att släppa i Europa. Vid en första anblick såg det ut som vilket tredimensionellt plattformsspel som helst, men de som gav det mer än några sekunder på mässgolvet upptäckte att Glover faktiskt är en intressant blandning av *Super Mario 64* och *Marble Madness*.

I spelet kontrollerar man en vit handske som ska förflytta en kula från en punkt till en annan. Kulan kan byta skepnad beroende på vilka miljöer den befinner sig i. I form av en gummiboll kan den exempelvis flyta på vatten och på så sätt ta sig fram, medan bowlingklotet mosar allt som kommer i dess väg.

30 kluriga banor är hittills designade och om allting går enligt planerna släpps *Glover* i Sverige innan årets slut.

FÄRGSTARK KONSOL



Vi har fått vänta länge, men på ECTS visade Nintendo äntligen upp sin Game Boy med färgskärm. I den del av monstret där världspremiären hölls fick besökare köa till den rad av små konsoler som var försedda med de första specialdesignade Game Boy Color-spelen.

Längst kö var det givetvis till *Legend of Zelda – Link's Awakening* som har ritats om i färg. Versionen av tyvärr på japanska och några nya inslag syntes inte till, men Nintendo har några månader på sig att uppgradera spelet ytterligare innan det släpps i januari.

Tetris DX har inte bara fått färg, utan innehåller dessutom helt nya utmaningar, medan *Wario Land II* ser identiskt ut med originalspelet, bortsett från den nya grafiken.

De närmaste månaderna släpper Nintendo även de färgglada spelen *Conker's Pocket Tales*, *Harvest Moon*, *Pocket Bomberman* och *Game & Watch Gallery 2* och tack vare den imponerande skarpa färgskärmen kommer Nintendo och deras tredjepartstillverkare att kunna skapa många nya små underverk.

Bust-A-Groove

I Sonys monter fanns det en rad spel utvecklade av diverse tredjeparts-tillverkare. Däribland RPG-kungarna Enix dansspel *Bust-A-Groove*.

Enix har verkligen tänkt annorlunda under utvecklingen av *Bust-A-Groove*. Vid en första anblick känns *Bust-A-Groove* lite som *PaRappa the Rapper* med sitt knappkombinationssystem. Och visst finns det likheter. Men Enix har tagit ut svängarna och gjort sitt spel mer dynamiskt.

I *Bust-A-Groove* går det att välja mellan 14 olika karaktärer. Lika mångfaldig som dem är spelets musik, som består av drygt 50 minuter av olika dansmusikstilar. Tyngden ligger på hiphop, techno, disco och beats och för att lyckas i *Bust-A-Groove* gäller det att framföra så avancerade och coola danssteg som möjligt. Ju bättre och mer avancerat en dansare framför sina steg ju mer framhävande kameravinklar blir det.

Bust-A-Groove blir som bäst i Battle Mode då det bokstavligen går att förödmjuka sin motståndare.

SONY STÖRST

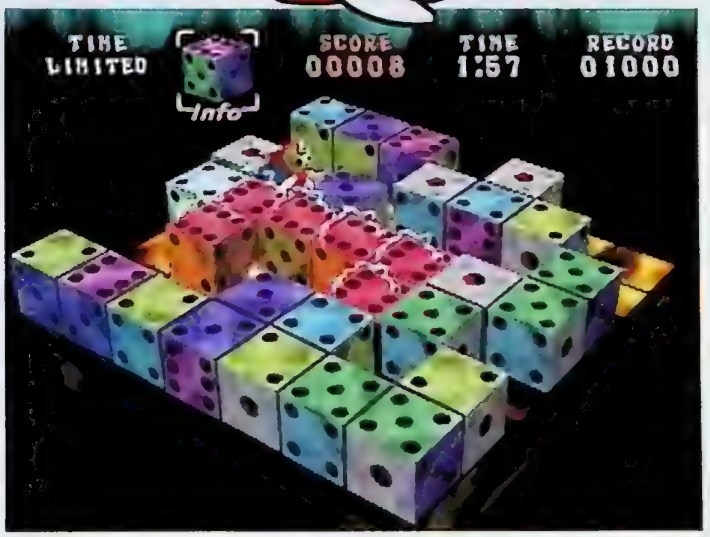
Sony fortsätter sin kamp för att göra PlayStation synonymt med TV-spel och få in en konsol i varje hushåll. På ECTS presenterade de sin senaste reklamkampanj, där de fyra kontrollsymbolerna figurerar i olika sammanhang, och berättade att inte mindre än 150 nya titlar kommer att släppas i Europa det närmaste året. Dessutom sänkte Sony priset på den svarta utvecklingsmaskinen Yaroze från 349 till 229 pund.

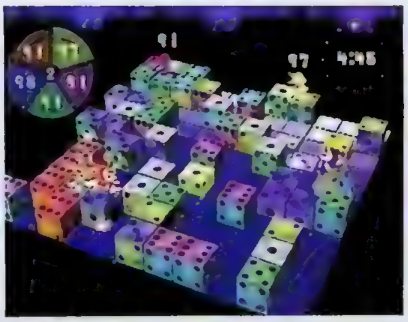
På ECTS Interactive Entertainment Awards-galan fick PlayStation pris för bästa konsol och på kvällen den 7 september anordnades en enorm PlayStation-fest där 5000 inbjudna gäster fick chans att testa mängder av nya spel, köra radiobilar och se Pulp spela live.

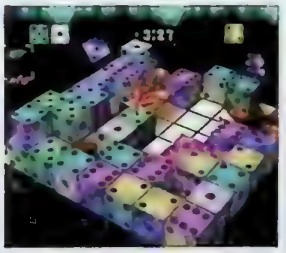
Devil Dice

I Japan har pusselspelet *XI* sålts i över en halv miljon exemplar. I London premiärvisades den europeiska versionen, som har döpts om till *Devil Dice*.

Utgångspunkten i *Devil Dice* är att se till att tärningar försvinner, genom att vända dem så att de visar samma nummer. Tärningarna försvinner om de läggs på rad, vertikalt eller horisontellt.







Devil Dice är en idé som har fått liv tack vare Sonys Yaroze. Projektets skapare Shuichi Yano var bara en vanlig entusiast som började att leka med speliéer med Sonys specialdesignade utvecklingsmaskin. När han presenterade sin idé för Sony 1996 satte de honom genast i en chefsposition och utvecklingsstudion Shift skapades. De flesta som arbetar på Shift är gamla vänner till Shuichi Yano och tillsammans försöker de att producera så okomplicerade spel som möjligt. Typ *Devil Dice*.

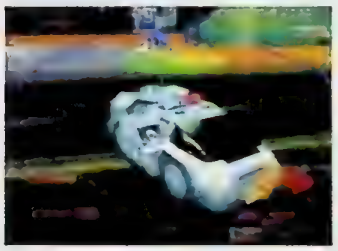
G-Police 2

Hand i hand med Diesel kommer Psygnosis att hårdlansera sin efterlängtade uppföljare till *G-Police*. Bakom lykta dörrar i ett trång varm bås premiärvisades spelet. Och smidiga som vi var lyckades vi få en unik förhandstitt på en av vårens höjdpunkter.

Det är Psygnosis utvecklingsstudio i Stóut som producerar *G-Police: Weapons of Justice*. Fastän spelet är långt ifrån klart klassas det som en given hit. Vi befinner oss fortfarande i framtiden och den har inte blivit trevligare sedan sist. Man börjar nästan att undra om Psygnosis deprimerade framtidsvisioner speglar de anställdas personligheter eller bara är en på gränsen till uttjatad gimmick?

Själva grundkonceptet är alltså ungefär detsamma som i originalspelet.

Vad som är nytt ▶



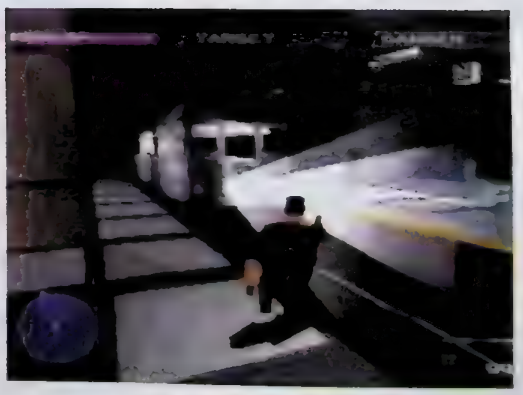
Syphon Filter

Actionäventyret *Syphon Filter* är Sonys första försök i spiongenren. Sony försökte hårdlansera spelet på den stekheta mässan men det verkade som om de potentiella fansen befann sig i kön till Konamis garage.

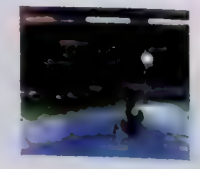
Många av idéerna i *Syphon Filter* är direkt stulna från spel som *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* och *Doom*. Här får vi möta agenten Gabriel Logan, vars uppgift är att tillintetgöra en terroristorganisation som hotar att ödelägga Washington DC med biologiska vapen.

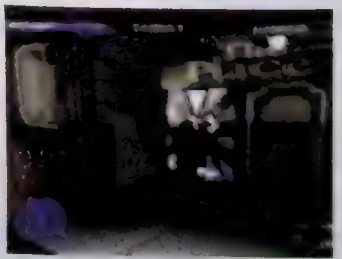
Syphon Filter utspelar sig i nutidsmiljöer, vilket är relativt ovanligt. Vissa av platserna i spelet finns enligt utvecklarna i verkligheten och de har ansträngt sig för att addera verklighetskänsla med hjälp av rullande tunnelbanor, bilar och andra vardagliga inslag.

Grafikmotorn verkar inte riktigt vara helt klar, men *Syphon Filter* flyter redan bra. Som i de flesta actionäventyr nu för tiden kan Gabriel hoppa, krypa, gå, springa, klättra och mycket annat. Med en kommunikationsradio kan han under spelets gång tala med sina överordnade och få tips och råd, hålla koll på vapen och se över uppdragen.



Syphon Filter var det enda spel på mässan som uppenbarligen försökte att konkurrera med *Metal Gear Solid*. Det är dock långt ifrån lika välgjort och betydligt mer våldsorienterat. Men så är det ju också utvecklat i USA.

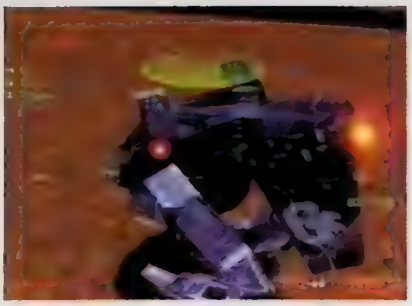


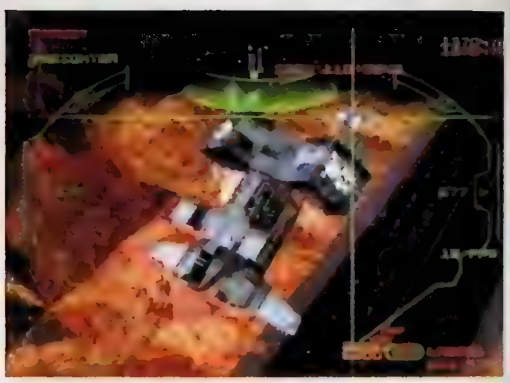


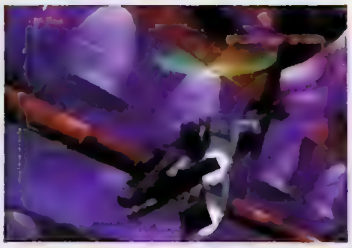
▶ med *G-Police: Weapons of Justice* är att det nu går att använda sig av olika typer av fordon i kampen mot brottsligheten. För dem som är intresserade kan vi nämna att det nya spelet erbjuder inte mindre än 24 olika typer av vapen.

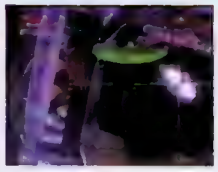
Rent grafiskt är det svårt att bedöma hur mycket som har förbättrats, efter att ha sett så få skymtar av spelet. Säkert är i alla fall att det har tillkommit ett par helt nya idéer. För att göra sig av med den skymda sikten har Psygnosis valt att ha objekt i horisonten ritade med en speciell wire-frame-teknik. Några strukturer syns då inte utan byggnaderna ritas först bara upp av streck. Allt eftersom man närmar sig ett föremål ritar grafikmotorn upp detta och när man är framme ser allting ut som vanligt.

– Det blir bättre flyt i spelet då, är Psygnosis enkla förklaring.





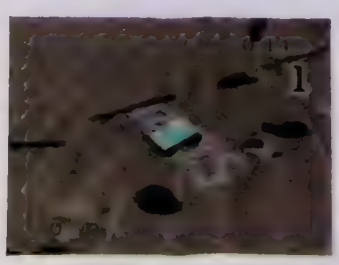




Micro Machines 64 Turbo

Inklämda i ett hörn av den stora mässhallen huserade Codemasters. De var inte på långa vägar lika högljudda som de andra, men bevisade att en mindre monter inte nödvändigtvis innehåller sämre spel.

Det verkar som om leksaksbilar är lika viktiga för Codemasters som bomber är för Hudson. på ECTS introducerades *Micro Machines* till ytterligare en konsol och Nintendo gned händerna av förtjusning. Den senaste inkarnationen *Micro Machines 64 Turbo* tar enligt Codemasters det gamla spelkonceptet till nya oanade höjder och de som tror att Nintendo 64-versionen kommer att vara ett rent plagiat av *Micro Machines V3* till PlayStation tar fel. Codemasters har lagt in nya fordon, designat nya banor, förändrat spelupplägget och förbättrat kameravinklarna. Vad mer kan man begära?



TOCA 2: Touring Cars

Codemasters *TOCA Touring Cars* såldes i 600 000 exemplar bara i Europa, så det är inte konstigt att det lilla spelföretaget redan har en uppföljare i startgroparna.

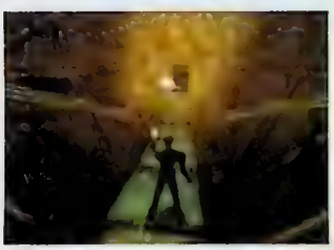
Att leva upp till förväntningarna med en uppföljare är svårt. Det krävs så mycket mer för att konsumenten ska bli nöjd och eftersom *TOCA Touring Cars* är ett näst intill perfekt spel i sin genre var det svårt för Codemasters att hitta nya vinklar. Men utvecklingsteamet hävdar att trots att de är extremt nöjda med det första spelet har de tillfört någonting nytt med uppföljaren.

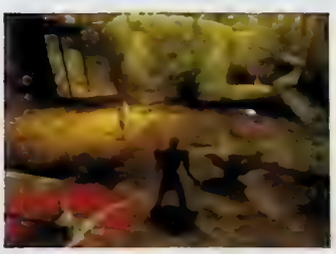
Spelmotorn har förbättrats, nya förare har lagts in och en mängd olika bonusbilar och banor finns tillgängliga för dem som bemästrar spelet till fullo. Visuellt ligger *TOCA 2* ganska långt fram i körfältet. Grafiken är inte riktigt lika skarpt som i *Gran Turismo*, men inte långt ifrån. Codemasters tycker även att ljudeffekter är viktigt. Därför kommer motorljuden i spelet att vara annorlunda beroende på vilken bil spelaren väljer. En Volvo S40 som Rickard Rydell kör låter alltså inte alls likadant som Alain Menus Williams Renault.

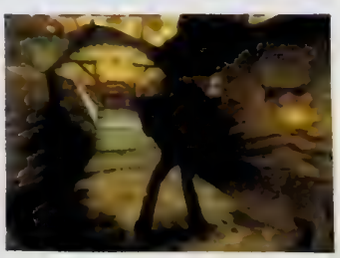
Touring Car är en hård sport där det går att prejas och använda alla möjliga typer av fula knep, vilket resulterar i att bilarna ser allt annat än städade ut efter ett par varv. I *TOCA 2: Touring Cars* går det att se vad dusterna resulterar i. Bucklor, skrapad lack, trasiga vindrutor och mosade stötdämpare är bara några exempel på skador som syns tydligt. Codemasters har minsann sinne för detaljer.

Shadowman

Hos Acclaim var det som vanligt pompa och ståt. En gång i timmen rusade fem flickor upp på en scen och dansade till skitiga beats för att dra folk in i montern. Bredvid uppträdandet stod spelet *Shadowman*. Men det var inte hälften så populärt som flickorna.





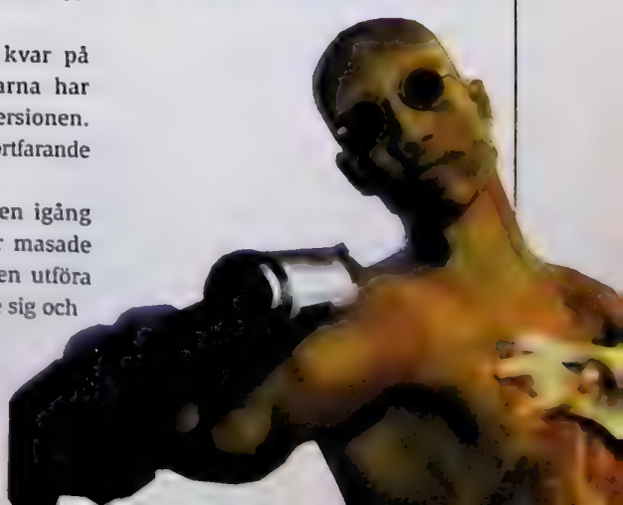


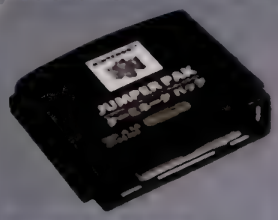
Det som från början skulle bli Acclaims 64DD-debut släpps istället på kassett. I praktiken har inte särskilt många ändringar skett sedan vi besökte Iguanas utvecklingsstudio i våras. Handlingen baseras fortfarande på serien med samma namn och det senaste halvåret har utvecklarna främst ägnat sig åt att slipa spelmotorn.

Ännu finns det bara ett par färdiga banor och några fiender såg man knappt skymten av. Phil Brannelly på Acclaim förklarade varför.

– Det är en bit kvar på spelet. Ansträngningarna har främst gjorts på PC-versionen. Spelet ligger i princip fortfarande i startgroparna.

Sedan drog showen igång igen och trötta flickor masade sig fram för att återigen utföra sin dans. Spelet hängde sig och vi gick vidare.



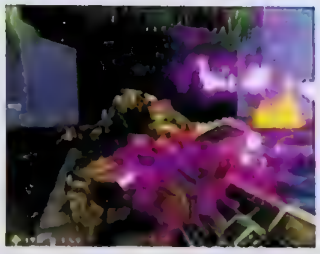


NINTENDO EXPANDERAR

Den minnesuppgradering som tidigare var planerad att släppas tillsammans med 64DD kommer att lanseras i USA och Europa redan i år, eftersom diskettstationen fortfarande inte är på väg hit. Nintendos RAM Pak innebär att Nintendo 64 får ytterligare två megabytes internminne. Många av de spel som är under produktion utnyttjar denna uppgradering – däribland *Turok 2*, *Duke Nukem: Zero Hour*, *Extreme G 2* och *Star Wars: Rogue Squadron* – genom att förbättra grafikens upplösning till 640 x 480 pixlar.

Den 24 november lanseras RAM Pak i USA för 29.99 dollar, vilket motsvarar ungefär 240 kronor. I dagsläget är kommet uppgraderingen till Sverige.

Turok 2: Seeds of Evil



I ett hörn av Acclaims monter hade de byggt upp en liten djungel, bestående av krukväxter och en dinosaurie av papier-marché. Dekorationen såg dock inte alls imponerande ut i jämförelse med spelet som demonstrerades där.

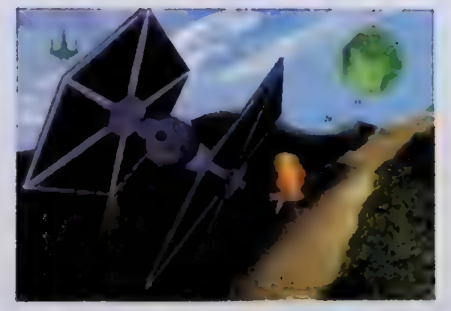
På ECTS var Iguana så gott som färdiga med *Turok 2: Seeds of Evil*. Det enda som återstår nu är att kassetterna ska produceras. Acclaim hade ett flertal konsoler med det nästan kompletta spelet. Mest imponerande var de spel som satt i konsoler uppgraderade med Nintendos RAM Pak, vilket möjliggör högupplöst grafik.

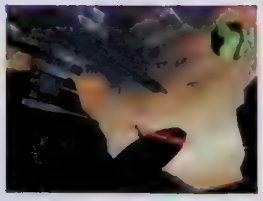
Det som Iguana främst har förbättrat den senaste tiden är dinosauriernas intelligens. Skräcködlorna upptäcker snabbt hur stark Turok är för stunden och agerar därefter. Möter de inte mycket motstånd attackerar de blixtsnabbt, men om han verkar överlägsen flyr de för glatta livet.

Turok 2: Seeds of Evil är tveklöst det mest intensiva shoot 'em up-spelet sedan *Goldeneye 007* och Iguana har fyllt äventyret med dunkla städer, vilda reptiler och gigantiska bossar. *Turok 2: Seeds of Evil* är kort sagt en orgie i sanslöst skjutande.

Star Wars: Rogue Squadron

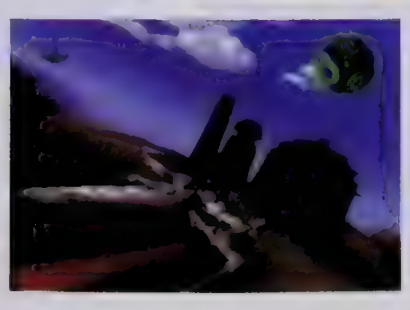
De som kände sig lite svikna av *Star Wars: Shadows of the Empire* kommer inom kort att få upprättelse. Factor 5 och Lucas Arts slipar just nu sitt *Rogue Squadron* till perfektion.

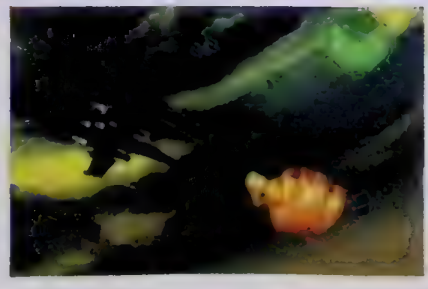




Enligt många var det den inledande snöbanan i *Star Wars: Shadows of the Empire* som var den bästa. Ett argument som Lucas Arts nu använder som ett rättesnöre när de tillsammans med *Turrican*-skaparna Factor 5 utvecklar det kommande rymdäventyret *Star Wars: Rogue Squadron*. Tyngdpunkten ligger på flygsimulation och de flesta farkoster i *Star Wars* universum finns representerade i spelet. Denna gång är det inte någon kvasihjälte i huvudrollen, utan här möter vi Luke Skywalker i egen hög person. För att ytterligare bibehålla den typiska *Star Wars*-känslan utspelar *Rogue Squadron* sig på välbekanta platser, som till exempel Lukes hemplanet Tatooine.

Factor 5 har utvecklat en ljudkomprimeringsteknik till Nintendo 64 som utnyttjas maximalt i spelet och när de välbekanta stråkarna inleder spelet får man gåshud. Kraften är med oss!





Medievil

Sony gjorde sitt bästa för att hårdlansera äventyret *Medievil* på ECTS. Det är inte första gången de försöker men det verkade inte som om någon riktigt brydde sig den här gången heller.

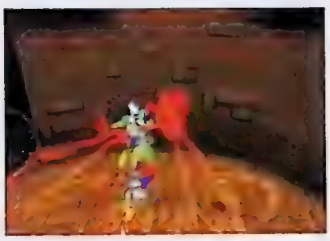
I september 1997 köpte Sony utvecklingshuset Millenium och redan då var *Medievil* påbörjat. Idag har teamet bytt namn till Sony CEE Cambridge, men produkten är fortfarande densamma.

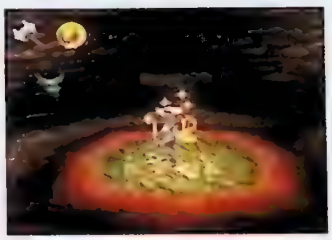
Medievil utspelar sig i en medeltida värld där häxmästaren Zarok härjar fritt. Sir Daniel Fortesque är en skelettliknande varelse som inte helt gillar Zaroks idéer och därför ger sig ut på ett 20 banor långt uppdrag för att sätta stopp för häxmästarens utspel.

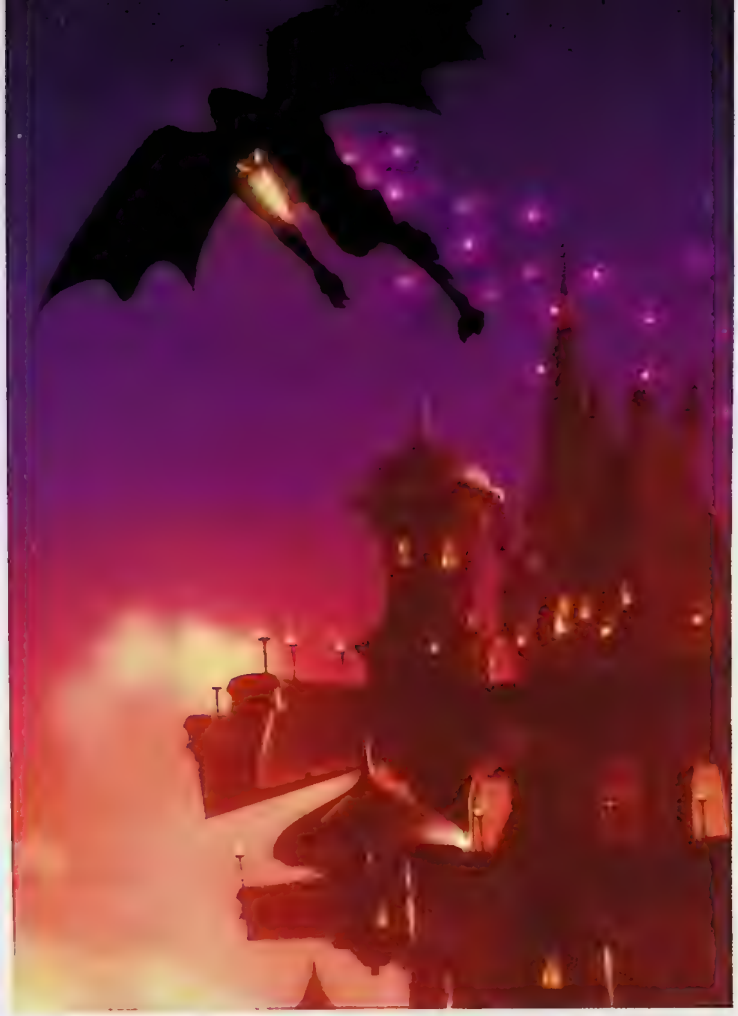
I *Medievil* har spelutvecklarna försökt att skoja till det. Sir Daniel Fortesque är en skranglig hjälte som kan utföra en mängd olika typer av sjuka attacker. Upplägget lutar åt shoot 'em up-hållet, fast i botten är det ändå en typ av plattformsäventyr. Sony är mycket stolta över *Medievil* på alla plan och Europachefen Chris Deering uttryckte på ECTS sina känslor.

– *Medievil* är som gjort för att bli nittiotalets Ghost 'n' Ghouls.

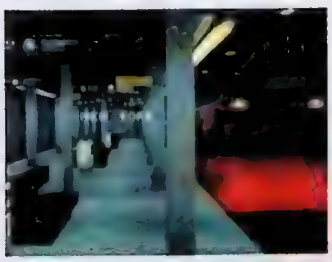
Exakt vilket spel han syftade på var det dock ingen som förstod.







Hybrid Heaven



Bakom *Metal Gear Solid*-garaget stod det två Nintendo 64-maskiner. På en av dessa kunde man för första gången någonsin provspela det omtalade *Hybrid Heaven*. En hybrid som blandar RPG och action på ett stämningsfullt sätt.

Hybrid Heaven har genomgått stora förändringar sedan vi senast såg skymten av det. Konamis utvecklingsstudio i norra Japan har slipat spelet närmare perfektion. Ren och krispig grafik med avancerade mellansekvenser har lagts in i denna mörka framtidsskildring. Texturer på både karaktärer och objekt har förbättrat och få spel till Nintendo 64 ser så imponerande ut, trots att *Hybrid Heaven* bara är till 40 procent färdigt.

Stridsystemet i *Hybrid Heaven* påminner lite om Squares standardmall eftersom Konami insåg att det skulle bli svårt att göra ett traditionellt action-RPG av ett så stort spel.

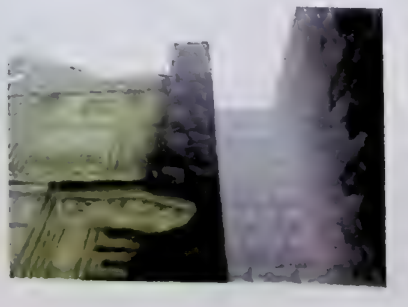
Den del av mässhallen där *Hybrid Heaven* fanns var underligt nog inte särskilt välbesökt. Kanske berodde det på att *Metal Gear Solid* slukade allas uppmärksamhet, eller så har ingen börjat intressera sig för spelet ännu. Konami själva hävdar i alla fall att *Hybrid Heaven* blir deras största titel nästa år.

Shadowgate 64

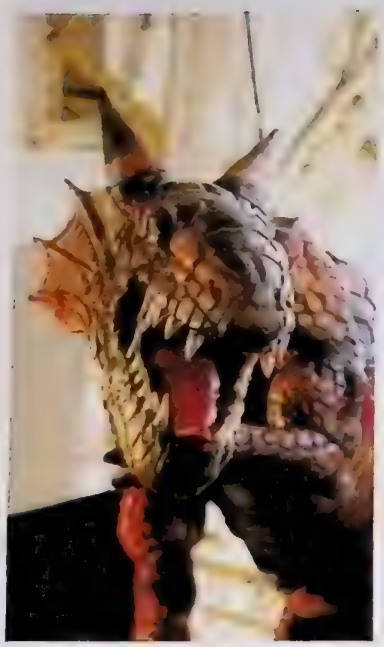
Kemcos *Shadowgate 64* fanns inte ute på mässgolvet. Men i ett trångt bås var en klassiker på väg tillbaka, i nytt utförande fast med samma gamla rutiner.

Det första *Shadowgate*-spelet släpptes 1989 till NES. Då bjöd det på ett tämligen originellt upplägg som sedan blev inspirationskälla till flera andra spel i samma genre. Precis som i föregångarna betraktar man omgivningarna i *Shadowgate 64* ur en subjektiv synvinkel. Kemco har förklarat att *Shadowgate 64* är en direkt uppföljare och att handlingen i spelet tar vid exakt där det förra slutade. Hjälten från originalet är tillbaka och platsen där äventyret utspelar sig är också densamma. Även trollkarlen Jair är tillbaka från den dimension han skickades iväg till i *Shadowgate*.

I *Shadowgate 64* gäller det att lösa pussel och inte gå vilse. Actionmomenten är tämligen begränsade, men de existerar. Det handlar främst om att stryka fram i detaljerade miljöer och lösa problem, ungefär som i *Myst*.



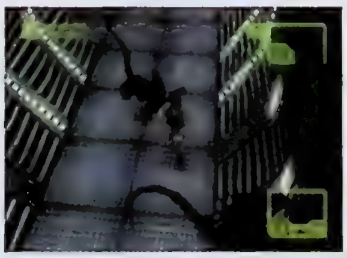
Kemcos *Shadowgate 64* är en välkommen dryck som förhoppningsvis kommer att släcka törsten på alla dem som lider av den hemska RPG-torkan till Nintendo 64.



Vid ingången till Psygnosis vaktade en drake. Men ECTS-publiken lät sig inte skrämmas så lätt och montern var ändå välbesökt.

Alien Resurrection

Lustigt nog fick *Alien Resurrection* mest uppmärksamhet på Sonys stora PlayStation-fest. En hel bar hade inretts på ett sätt som skulle göra självaste HR Giger stolt. Rök sprutade ut över bardisken och överallt exponerades spelet på skarpa bildskärmar.



Det har gjorts en del spel på *Alien*-temat under årens lopp. Vissa var bra, andra dåliga. Argonaut som utvecklar *Alien Resurrection* åt Fox Interactive hade svårt att välja spelstil när de skulle påbörja arbetet.

– Vi funderade på om vi skulle göra samma typ av spel som Probes *Alien Trilogy*, men vi valde en annan väg, säger spelproducenten Paul Provenzano på Argonaut. Med vårt alternativ är det lättare för spelaren att få en uppfattning om vad som händer runt omkring huvudpersonen.

I *Alien Resurrection* går det att kontrollera Ripley, DiStephano, Vriess, Call eller Johner. Alla har individuella färdigheter, vilket ger spelet en mångfald. Argonaut har varit noga med att återskapa atmosfären på rymdskeppet SSS Auriga. De har studerat designskisser noggrant och filmen har malts i videon hundratals gånger, allt för att skapa samma speciella känsla som den franske filmskaparen Jean-Pierre Jeunet.

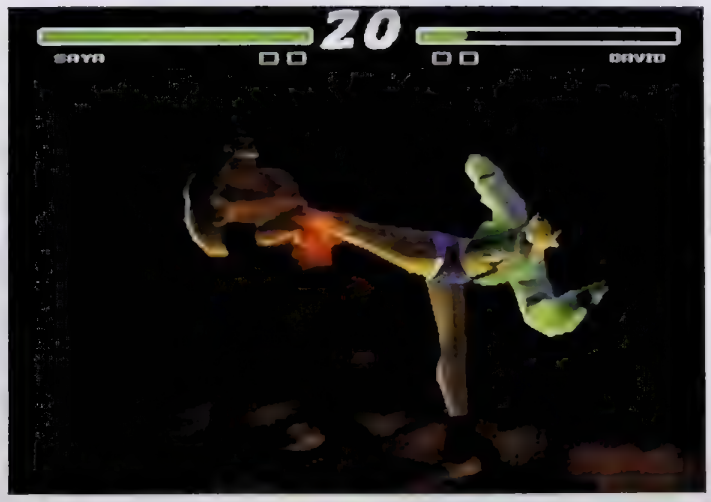
Argonaut har ett mycket gott anseende och de har lyckats med rymdäventyr tidigare. Och *Alien Resurrection* ser bra ut. Det har det där lilla extra ett shoot 'em up behöver för att tilltala den stora massan

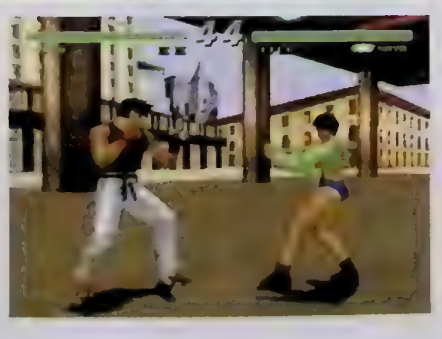
Kensei

Konami har inte riktigt lyckats slå sig in i beat 'em up-genren ännu, men med *Kensei* hoppas de på att kunna utmana sina konkurrenter Namco och Capcom.

Kensei är grafiskt underlägset *Tekken 3*, men tyngdpunkten ligger på spelkontrollen. Konami har försökt att hitta annorlunda vinklar och spelet går till stor del ut på att parera och använda denna defensiva teknik för att utnyttja motståndarens kraft mot sig själv. Superkombinationer finns med i spelets agenda och när de mest komplicerade kombinationerna utförs ser *Kensei* riktigt imponerande ut.

Likt de flesta beat 'em up har även *Kensei* en mängd olika spelval, däribland Training, Time Attack och Survival. Karaktärerna i spelet är tämligen färglösa och har inte samma direkta dragningskraft som Ryu, Akira eller Yoshimitsu. Kanske beror det på att de ser för realistiska ut, eller så kunde karaktärsdesignern helt enkelt inte hitta på någonting bättre. Och vid sidan om Konamis mer lättillgängliga spel var det inte särskilt många ECTS-besökare som orkade lära sig de avancerade teknikerna i *Kensei*.





RC Stunt Copter

Många som besökte Interplays monter sneglade åt *RC Stunt Copter* med en skeptiskt min utan att ens ha provat det. Men där missade de någonting.

Alla gillar väl radiostyrda helikoptrar? Problemet med dessa är att de lätt går sönder om man inte tar det väldigt försiktigt. I *RC Stunt Copter* behöver man inte oroa sig för att ha sönder någonting. Faktum är att ibland måste man förstöra helikoptern för att få poäng.

Det är mycket tack vare Dual Shock-handkontrollen som Dave Perry har lyckats skapa *RC Stunt Copter*. De båda analoga styrspakarna används i samspel på samma sätt som man kontrollerar en riktig radiostyrd helikopter. Det är svårt i början, men när man väl har lärt ▶

▶ sig går det att utföra några av de coolaste tricks som har skådats i ett TV-spel.

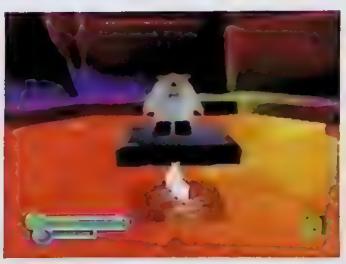
Det finns en mängd olika spelstilar i *RC Stunt Copter*. En går ut på att göra tricks, en annan går ut på att pricka en måltavla på en ladugårdsvägg. Alla momenten i spelet känns välbalanserade och underhållande. Musiken är inte heller den så tokig och ligger som en fin ljudmatta för att hålla tempot uppe.

Missa inte *RC Stunt Copter*. Det kan definitivt bli en av vinterns stora överraskningar.

Space Station: Silicon Valley

När skotska DMA gör spel blir det garanterat någonting annorlunda. De har alltid hittat nya vinklar och deras nya spel *Space Station: Silicon Valley* är inget undantag. På gott och ont.

Space Station: Silicon Valley är spelet som aldrig tycks bli klart. Det har varit känt hur länge som helst men blivit uppskjutet gång på gång. Nu har det dock fastställts att det ska släppas innan årets slut och versionen på ECTS bekräftade att spelet verkligen börjar bli färdigt.



Grafik har aldrig varit DMA:s styrka, men det som främst har förbättrats med tiden i *Space Station: Silicon Valley* är just det visuella. Tidigare har allting sett väldigt sparsmakat och stelt ut, men nu har spelet fått mer liv och en alldeles egen atmosfär. Fast fortfarande är det själva spelkonceptet som betyder mer än någonting annat. *Space Station: Silicon Valley* utspelar sig på en rymdstation där allting har gått åt pipan. För att ställa allting till rätta måste man ta hjälp av olika typer av cybernetiska djur. Det kan röra sig om allt från elektriska rävar till underliga pingviner som måste utnyttjas på bästa sätt.

Det finns likheter mellan *Space Station: Silicon Valley* och *Lemmings*, som var det spel DMA slog igenom med för snart tio år sedan. Och så snart de är klara med detta tidskrävande Nintendo 64-projekt påbörjas det första försöket att följa upp just *Lemmings*. Bara så att ni vet.

PROJECT X

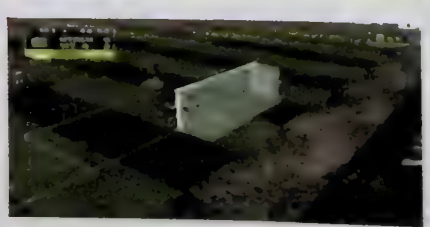
Dreamcast, PlayStation 2 och Nintendos kommande projekt är inte de enda nya konsoler som är under utveckling. I ett minimalt bås på ECTS avslöjade det amerikanska företaget VM Labs den första informationen om Project X.

Project X är en DVD-baserad spelmaskin med en 128bits processor. Några detaljer om hårdvaran vill VM Labs inte gå ut med ännu, men lovar att maskinen är kapabel att hantera lika avancerad grafik som en Pentium II på 500 megahertz. Project X har varit under utveckling sedan i början av 1995. Då var 15 personer inblandade i projektet, men i slutet av året räknar VM Labs med att ha 60 anställda tekniker som arbetar med konsolen, under ledning av Richard Miller, som var VD för Amiga åren 1989 och 1994, och som även ledde utvecklingen av Jaguar.

Project X kommer att släppas någon gång under 1999, då med ett annat namn. VM Labs utlovar mer information och detaljerade tekniska specifikationer före årsskiftet.

Actua Soccer 3

Gremlins monter var traditionsenligt fylld av sportspel. *Actua*-serien är inne i sin tredje fas och sportfanatikerna flockades likt vargar vid bildskärmarna som visade upp *Actua Soccer 3*.



Tony Carson är spelproducenten som för närvarande arbetar med *Actua Soccer 3*. Han har varit involverad i nästan alla *Actua*-projekt som släppts och har en stark förkärlek för fotboll. Ambitionen med *Actua Soccer 3* är, som med alla andra ▶

Eidos hade hittat en ny Lara-look-a-like, men ECTS-besökarna var inte lika entusiastiska som förra året.

▶ fotbollsspel, att göra det så realistiskt som möjligt. Autentiska miljöer finns med, men precis som i Konamis *International Superstar Soccer Pro* får inga riktiga spelarnamn användas eftersom Electronic Arts har ensamrätt på FIFA-licensen. Med eller utan verkliga lag och spelare ser *Actua Soccer 3* ut att bli Gremlins bästa fotbollsspel hittills. Främst är det den artificiella intelligensen som har förbättrats. Målvakterna var som bekant lite för duktiga i *Actua Soccer 2* och det har Gremlin sett till att ändra på för att få lite fler målkavalkader. Passningsspelet har också genomgått ett par mindre förändringar och Gremlin lovar bättring på alla tänkbara plan. Bravo!

SPELEN VI MINNS

Trots att vissa spel var mindre kompletta än andra sammanfattar vi 1998 års upplaga av [illegible] med att hjälpa de nu bästa, eller mest lovande, titlarna. Här är spelen vi bara inte kan sluta att tänka på.

1. Zelda – Ocarina of Time
(Nintendo/Nintendo 64)
Det var värt att köa hur länge som helst för att bara få en skymt av världens mest efterlängtade uppföljare.

2. Metal Gear Solid
(Konami/PlayStation)
Hideo Kojimas mästerverk var spelen alla pratade om. Efter att ha sett videopresentationen förstod man varför.

3. Perfect Dark
(Rare/Nintendo 64)
Fortfarande bara i videoform. Men det räcker att se grafiken och tänka på spelkänslan i *Goldeneye 007* för att börja fantisera.

4. Turok 2: Seeds of Evil
(Iguana/Nintendo 64)
Med hjälp av RAM Pak blir *Turok 2* ett av de snyggaste konsolspelen någonsin.

5. Castlevania Revelations
(Konami/Nintendo 64)
Dracula-temat fungerar även i 3D. Atmosfärskt, spännande och välgjort.

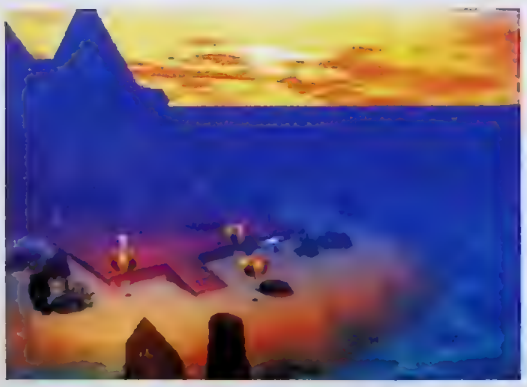
6. Silent Hill
(Konami/PlayStation)
Konamis monter var verkligen spännande i år. *Silent Hill* är *Resident Evils* värsta konkurrent hittills.

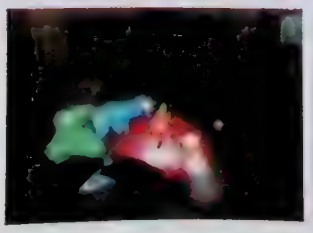
7. Spyro the Dragon
(Universal/PlayStation)
Roligare än *Crash Bandicoot* och mer tredimensionellt än *Klonoa*. Draken Spyro är Sonys nya plattformsstjärna.

8. RC Stunt Copter
(Shiny/PlayStation)
Det mest underhållande flygspelet sedan *Pilotwings 64* och en av massans stora överraskningar.

9. Zelda – Link's Awakening
(Nintendo/Game Boy Color)
Inte lika stort som Nintendo 64-spelet, men ett bärbart *Zelda*-äventyr i färg är en dröm som blir verklighet.

10. Tomb Raider 3
(Core/PlayStation)
Uppståndelsen kring Lara Croft hade lagt sig sedan förra året, men *Tomb Raider 3* är bättre än tvåan.





Starshot: Space Circus Fever

Infogrames *Starshot* var tidigare känt som *Space Circus*, men lagom till ECTS passade man på att byta namn på sitt spel. Riktigt varför var det ingen som kunde förklara.

Tillsammans med *V-Rally 64* var *Starshot* den tyngsta Nintendo 64-titeln i Infogrames monter. Att de franska spelutvecklarna gillar Nintendo är ett faktum och deras nya plattformshjälte de hoppas att de ska bli lika stor som Rares Banjo och Kazooie.

Starshot: Space Circus Fever är ett förvånansvärt snyggt spel. Tjusiga ljuseffekter, klara färger och detaljerade polygoner är bara några av spelets varumärken. *Super Mario 64*-influenserna är visserligen extremt tydliga, men Infogrames har avvikit lite från konceptet och adderat lite fler shoot 'em up-inslag.

Hjälten Starshot har sju massiva världar att besöka och utforska. Genom dessa vandrar han för att hjälpa sina bortrövade vänner. Handlingen är ytlig och är kanske inte spelet starkaste sida, men spelbarheten går det inte att klaga på.

Precis som *Banjo-Kazooie* bjuder *Starshot* på varierande delmoment och kluriga pussel. Vissa av dem är riktigt svåra och det tar ett tag innan man får någon kläm på spelet.

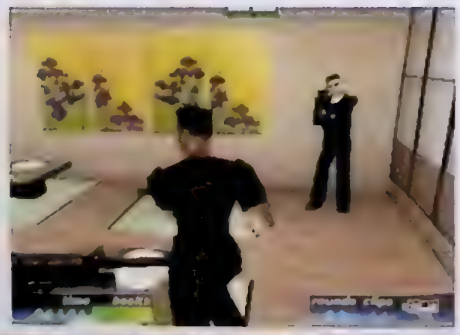
Att Infogrames har en hit i bagaget är nästan redan ett faktum. *Starshot: Space Circus Fever* är välgjort på alla plan. Bara det inte kommer försent.

missil
missil.net
Sveriges nya spelltjänst
100% SPEL
100% PC
100% SVENSKT
www.missil.net

Två dagar på

Brittiska Psygnosis står inför sin mest produktiva fas någonsin. Super PLAY besökte Psygnosis kontor i Manchester och Liverpool för att testa de senaste titlarna och prata med spelutvecklarna om framtiden.

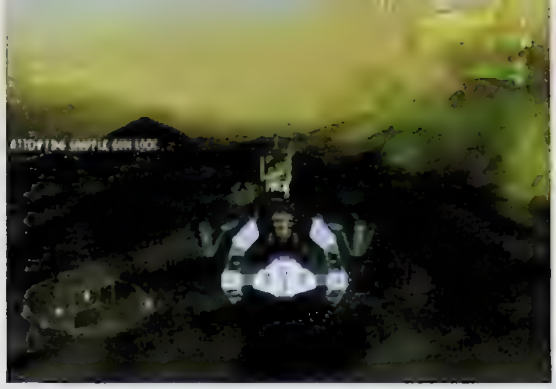
Av Martin Johansson



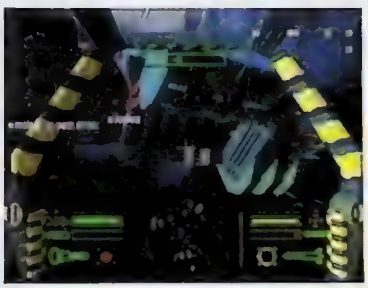
The Contract är ett spel som är mer filmiskt än något annat. Det hävdar i alla fall Psygnosis utvecklingsteam Undercover Productions.

Dag 1. Ungefär tjugo minuters bilfärd från Manchesters flygplats ligger Psygnosis nya utvecklingsstudio. Här skapas för tillfället två olika spel. Det ena är gangsterdramat *The Contract* och det andra är shoot 'em up-spelet *Lander*. Det sistnämnda är visserligen ämnat främst för DVD och PC, men en PlayStation-version av spelet är på väg.

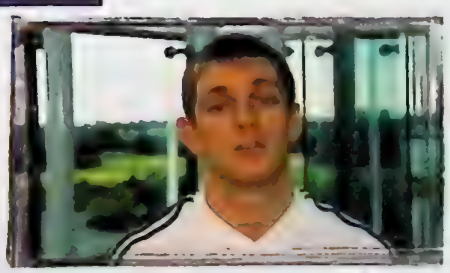
The Contract beskrivs av Psygnosis utvecklingsteam Undercover Productions som ett spel som är mer filmiskt än någonting annat. Spelaren får chansen att välja mellan



Mick Ellis spel Colony Wars: Vengeance är ett av de vackraste som har skådats till PlayStation. Spelet får majoriteten av andra spel till konsolen att framstå som färglösa, ointressanta och fula. Det här är digital konst.



Psygnosis



Mick Ellis, ansvarig för ögonfröjden i *Colony Wars: Vengeance*.

två olika karaktärer, en man och en kvinna. Upplägget påminner en hel del om det i Cores *Tomb Raider* fast utan Lara Croft. Undercover Productions menar att *The Contract* främst är fokuserat på action, i bästa John Woo-stil. För att späda på inlevelsen ytterligare har de hyrt in några mindre kända skådespelare från filmen *Copland* som ska stå för rösterna i spelet, samt anlitat en drös vapenexperter.

Där *The Contract* blickar framåt ser *Lander* åt motsatt håll. Här har ett väldigt gammalt spelkoncept plockats fram, putsats och anpassats för en ny publik.

– Den främsta inspirationskällan är Firebirds klassiska spel *Thrust* som släpptes i början på åttiotalet, menar spelets designer.

De klassiska momenten i spelet känns väl igen och det går inte att undgå att se hur skickligt Psygnosis har adopterat den och ändå gett spelet ett nytt utseende. *Lander* är Psygnosis första DVD-spel och fler är på väg. PlayStation-versionen beräknas blir klar nästa år.

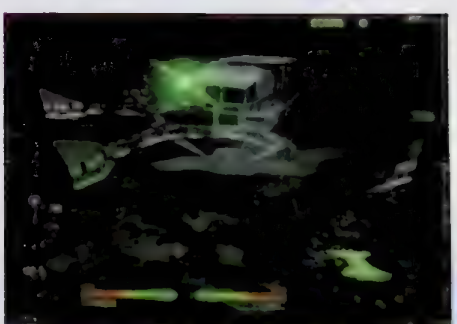
Efter *Lander*-presentationen forslas jag iväg i en buss mot Liverpool. Beatles hemstad och Psygnosis huvudsäte.

Dag 2. Psygnosis Manchesterkontor framstår som litet i kontrast till huvudkontoret i Liverpool. I en enorm glasbyggnad sitter en stor del av Storbritanniens spelelit. Högt ovanför entrén stirrar den kända företagsikonen ut över parkeringen och ned på mig. Hela byggnaden utstrålar makt och vitalitet.

Psygnosis huvudkontor är en enorm byggnad där dess innevånare liknar bin i en bikupa. Överallt är det rörelse. Programmerare, spelutvecklare och administrativ personal springer omkring i trånga gångar. Och mitt i detta välorganiserade kaos får jag ta del av morgondagens spel. Men först träffar jag en ung kvinna vid namn Alison Fennah som förklarar en del om Psygnosis och varför de är Europas största spelbolag.

– Psygnosis är en global spelutvecklare. Vi för en kompromisslös kamp för att skapa multiformatsspel som är unika. Vi fokuserar oss på egen spelutveckling och distribution.

Med ett stelt leende fortsätter hon med



I DVD-spelet *Lander* har konceptet från klassiska åttiotalsspelet *Thrust* plockats fram och fräschats upp.

sin pedagogiska indoktrinering så bra hon bara kan.

– Psygnosis startades 1984. Sedan dess har vi skapat drygt 100 spel, ökat vår tillväxt drastiskt och anställt 830 personer världen över.

Efter den mycket odramatiska företagspresentationen tackar hon för sig och ger sig av.

Då kliver *Colony Wars: Vengeance* producent Mick Ellis in i konferensrummet för att berätta ett och annat om sitt nya spel.

– När vi startade produktionen av *Colony Wars: Vengeance* var vi tvungna att börja om från början. Vi optimerade spelmotorn och satte oss ned för att försöka lista ut vilka nya inslag vi kunde tillföra.

När jag frågar Mick Ellis om det var någonting han var missnöjd med i det första spelet ser han lite orolig ut, tänker en kort stund och levererar sedan ett rappt svar.

– Nej, vi är faktiskt helt nöjda. Men i *Colony Wars: Vengeance* har vi tillfört saker som vi inte hade tid med förra gången.

Grafiskt sett är Mick Ellis spel ett av de vackraste som har skådats till PlayStation. Spelet är som en vass klinga som genomborrar sina konkurrenter och det får majoriteten av andra spel till konsolen att framstå som färglösa, ointressanta och fula. Det här är digital konst. *Colony Wars: Vengeance* kommer förutom visuella fyrverkerier att bjuda på fem nya skepp, en intrigspäckad handling och hektisk rymdaction.

– Innan jag började utvecklingen av *Colony Wars* var jag involverad i olika projekt. Jag har arbetat på Psygnosis i sju år och startade min karriär på deras Q&A-avdelning, förklarar Mick Ellis när jag frågar om hans bakgrund.

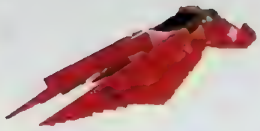
För Psygnosis har alltid form och grafisk design varit ett viktigt inslag. Efter den hippa formstudion Designer Republics involvering i *Wipeout* har Psygnosis haft en helt egen stil på sina produkter. Mick Ellis anser att det är ett viktigt element som flera spelföretag missat. Ju mer konsekvent desto bättre. Lite mindre konsekvent är att *Colony Wars: Vengeance* bara kommer att ligga på en skiva, till skillnad från föregångaren som var två skivor stort. Men Mick Ellis ger en lite pinsam men klar och tydlig förklaring.

– Det förra spelet var vi tvungna att lägga på två skivor eftersom det råkade bli tio megabyte för stort. Vi klantade oss helt enkelt.

Nästa spel som presenteras är *Psybadek*. Tidigare var det underbarnet Nick Burcombes projekt, men när han nu har avancerat i graderna har spelet fått en ny producent. Konceptet har dock inte förändrats. *Psybadek* är fortfarande ett tämligen originellt spel med en snabb spelmotor och lekfull design. Upplägget är en udda variant av snowboard och äventyr. Musikmässigt innehåller spelet låtar remixade av Stereo MC:s och David Holmes. Psygnosis har även skrivit ett kontrakt med

Psybadek – ett originellt spel med snabb spelmotor och lekfull design. Upplägget är en udda variant av snowboard och äventyr. Musiken är låtar remixade av Stereo MC:s och David Holmes.

Inför releasen av *Psybadek* har Psygnosis skrivit reklamkontrakt med skateboardetiketten Vans.



Wipeout-virtuosema Nevin Gaston och Clemens Wangerin.

”PlayStation är enklare att arbeta med än Nintendo 64. Eftersom Wipeout 64 är Psygnosis första spel till Nintendo 64 har vi tvingats att arbeta hårdare. Men som du ser är Nintendo 64-versionen grafiskt sett näst intill identisk med Wipeout 2097.”
– NEVIN GASTON, SPELPRODUCENT

skateboard-etiketten Vans för att öka spelets reklamvärde.

Wipeout 64 är Psygnosis allra första Nintendo 64-spel. Att gå från PlayStation till en helt ny hårdvara var inget lätt steg och för att skapa en så trovärdig Nintendo 64-version som möjligt har spelproducenten Nevin Gaston och programmeraren Clemens Wangerin pressat sitt team till det yttersta.

– Teamet som arbetar med *Wipeout 64* består av 15 personer, börjar Nevin Gaston. Vi har ändrat på en hel del i den här versionen. Tanken var att inte göra en ren konvertering. Vi har adderat ett nytt skepp, nya vapen samt helt unika banor.

När jag frågar dem om de har stött på några problem under utvecklingen har de en hel del att berätta.

– Nintendo 64 är svår att arbeta med. PlayStation är enklare. Eftersom det här är Psygnosis första spel till konsolen har vi tvingats att arbeta hårdare. Men som du ser är Nintendo 64-versionen grafiskt sett näst intill identisk med *Wipeout 2097*.

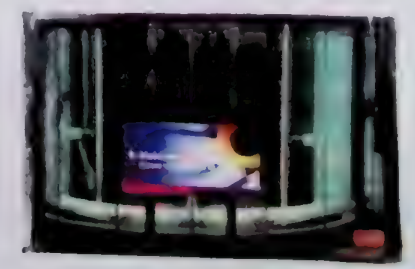
Tidigare har Nevin Gaston och Clemens Wangerin varit involverade i en rad olika Psygnosis-projekt. De började båda sin karriär på lägsta nivå för att sedan arbeta sig uppåt. Att döma av deras sätt att beskriva *Wipeout 64* verkar det som om de är mer än nöjda med sin produkt. Ett mycket gott tecken.

Innan jag ger mig av från Liverpool får jag se det udda strategispelet *Global Domination*. Till en början verkar det inte vara speciellt intressant men när spelets designer förklara dess principer hamnar det i en helt annan dager. *Global Domination* är en underlig hybrid mellan *Risk* och *Missile Command*. Här fungerar hela världen som ett enda stort slagfält. Allianser kan knytas och brytas när som helst och till slut finns bara en segrare kvar på planen. *Global Domination* kanske inte är spelet vi alla har väntat på, men det verkar ändå hålla en så pass hög kvalitet att det kan attrahera alla de som gillar snabba och okomplicerade strategispel.

Att Psygnosis har vuxit sig stora sedan starten 1984 är ett faktum. Kanske har de blivit för stora för sitt eget bästa, eller så gagnar det bara oss konsumenter. Under de senaste åren har de levererat spel av ganska ojämn kvalitet, men också några riktiga stjärnskott. Arvet från *Wipeout* lever fortfarande kvar. Och de är utan tvekan det mest ungdomliga spelföretaget i världen. Tills vidare.

Mina två dagar hos Psygnosis är över. ■

Världen sedd som ett enda stort slagfält. *Global Domination* är en underlig hybrid mellan Risk och Missile Command.

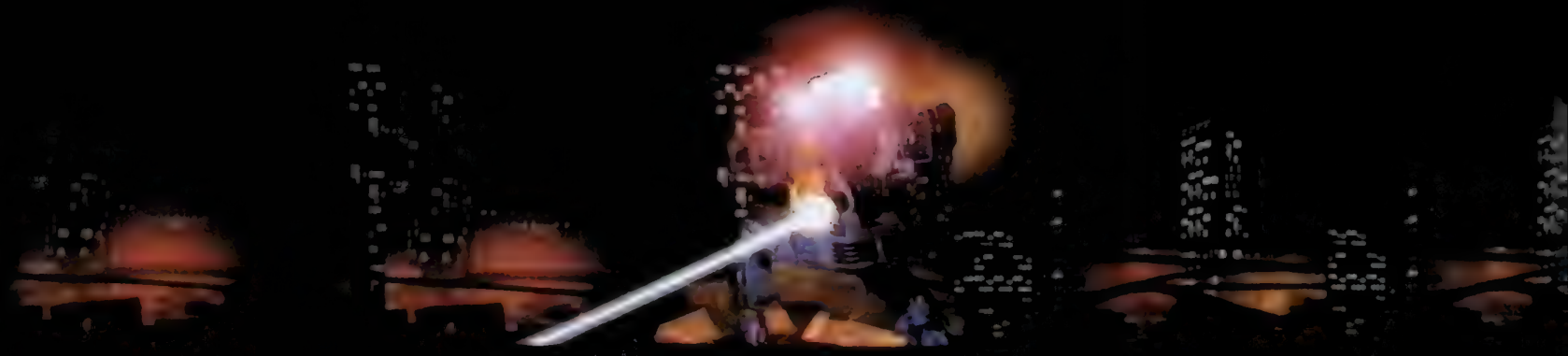


FUTURE COP L.A.P.D.

SERVE · PROTECT · SURVIVE

Änglarnas stad behöver en frälsare –

inte en ängel



ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts, Inc. Future Cop och Electronic Arts-logotyp är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts i USA och/eller andra länder. PlayStation och PS är varumärken tillhörande Sony Computer Entertainment Inc. Med ensamrätt.
DENNA PRODUKT ÄR INTE GODKÄND AV ELLER PÅ NÅGOT SÄTT ASSOCIERAD MED LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT.

En udda värld

Mellan Los Angeles och San Francisco ligger San Luis Obispo. Ett litet men mångfacetterat samhälle med en uppsjö av etniska grupper. Här möts öst och väst på lika villkor. Sushi och burritos uppskattas av alla och ingen ser snett på varandra. San Luis Obispo är som ett annat universum med en unik atmosfär. Mitt i dess kärna ligger Oddworld Inhabitants.

Av Martin Johansson

"När vi har gjort fem spel om Oddworld kommer jag att göra fem filmer om landet. Vi har redan varit i kontakt med flera filmbolag." Lorne Lanning drömmer om framtiden.

"Alla mina anställda måste äta vitaminer varje dag. De får heller inte äta skräpmat. Om jag ser någon med en påse från McDonald's slänger jag den direkt." Sherry McKenna beskriver matkulturen på Oddworld Inhabitants.

Precis som San Luis Obispo är Oddworld Inhabitants lite annorlunda. I stora ljusa lokaler sitter en del av världseliten – de bästa 3D-animatörer som går att få för pengar. Oddworld Inhabitants förlitar sig helt på sin expertis. De är unga, kaxiga och målmedvetna.

Hjärnan bakom företaget är konstnären Lorne Lanning. Med ett långt förflutet som konststuderande och en fascination för spel började han för flera år sedan att skriva och illustrera fantasivärlden Oddworld.

– Oddworld är en värld med obegränsade möjligheter, börjar han. De lilla vi ser i *Abe's Exoddus* är bara en bråkdel av vad fantasivärlden har att erbjuda. Vi planerar att göra fem spel. En kvintologi.

När Lorne Lanning växte upp hade han det sannerligen inte lätt – i alla fall om man får tro hans egen historia. Han växte upp i en fattig familj i Bronx. Redan vid tidig ålder fick han ett starkt intresse för serier och konst. Men att skapa var inte bara ett intresse, det var hans personliga form av eskapism. Att försöka drömma sig bort från den grådaskiga vardagen och fly in i något annat.

– Eskapism ger hopp, utbryter han. Det ger en möjligheter som ingenting annat. Oddworld är min verklighetsflykt. Det är även därför jag skapade Abe. Han tillhör de små killarna, precis som jag. Och de små killarna klarar sig alltid.

Men Lorne Lanning hade aldrig kunnat visualisera varken Oddworld eller Abe om det inte hade varit för Sherry McKenna. Med ett förflutet i reklamfilm har hon sedan sjuttiotalet arbetat främst med specialeffekter. Sherry McKenna anser sig själv vara en av pionjärerna inom datoranimation. När hon på ett mycket självsäkert sätt börjar förklara låter det nästan som om hon skapade den. Jag-vet-bäst-mentaliteten fyller hela rummet. Sherry McKenna är karriärskvinna ut i fingertopparna.

– Ingen gillade datoranimation på sjuttiotalet. Men med tiden blev det accepterat. När jag var med och gjorde *2010* var vi bland de första som använde den nya tekniken, säger hon stolt.

Sherry McKenna har varit involverad i ett antal olika filmprojekt. Hon har bland annat arbetat tillsammans med Steven Spielberg med en specialversion av *Tillbaka till framtiden*. Filmen visades bara i Universals nöjespark i Kalifornien. Ett annat projekt, det som hon är mest stolt över, är *Seafari* som visades på ett nöjesfält i Japan.

Det var efter det projektet som Lorne Lanning erbjöd henne att börja arbeta med spel.

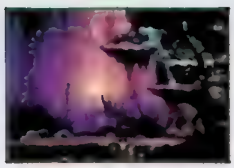
– Han tjatade på mig i två år att jag skulle bli spelproducent, säger Sherry McKenna och ler lite. Jag var inte speciellt intresserad i början, men han lyckades övertala mig. Vid den tidpunkten var jag ganska trött på Hollywood och allt vad det innebär att arbeta där.

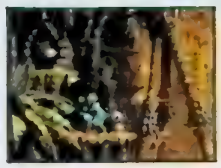
– Det var inte lätt, men jag lyckades till slut, berättar Lorne Lanning. Jag ville verkligen ha med henne i Oddworld Inhabitants. Och när vi började 1995 visste jag att det skulle gå bra.

När Oddworld Inhabitants drog igång fanns det inget utvecklingskontrakt med Sony, ingen utgivare och alldeles för lite pengar. När den första demoversionen av *Abe's Oddysee* var klar gick de runt till en mängd olika bolag.

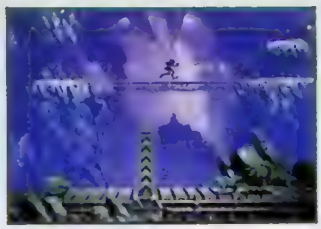
– Vissa spelutgivare är så korkade, utbrister Sherry McKenna när vi kommer in på ämnet. Det förstår inte hur man arbetar professionellt. När vi först träffade Activision ville de ändra på en massa saker. Det gillade vi inte. När vi träffade GT Interactive visste vi att det var rätt företag för oss. Det var faktiskt de som kom på själva namnet *Abe's Oddysee*. Spelet skulle egentligen heta *Soul Storm*.

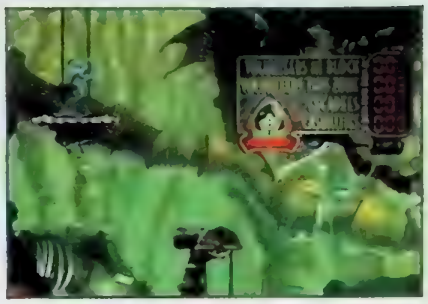
Tillsammans med GT Interactive har Oddworld Inhabitants firat stora triumfer. *Abe's Oddysee* blev ett av fjolårets mest sålda spel och det fick bra kritik av spelpressen världen över. Men *Abe's Exoddus* är egent-

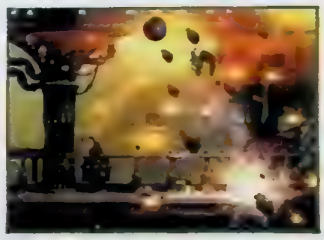


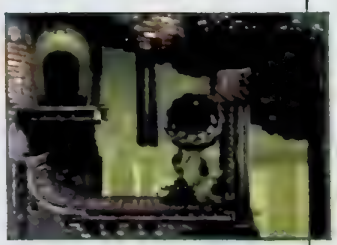


Oddworld Inhabitants kan verkligen producera extremt bra datoranimation. Introduktionssekvenserna i *Abe's Oddysee* är fantastiska.









ligen ingen riktig uppföljare. Den riktiga fortsättningen heter *Munch's Oddysee* och kommer inte förrän en ny konsol har introduceras på marknaden.

– Antingen blir det till PlayStation 2 eller till Dreamcast, menar Lorne Lanning. *Abe's Exoddus* skapades av två anledningar. Dels därför att vi ville berätta mer om Oddworld och dels för att GT Interactive ville ha en uppföljare så snabbt som möjligt. Det betyder dock inte att det nya spelet kommer att sakna nya inslag.

Uttalandet stämmer. *Abe's Exoddus* innehåller en hel del nyheter. Det fanns flera saker som spelare klagade på i *Abe's Oddysee*, exempelvis att det inte gick att spara överallt. Vilket nu har ändrats.

Lorne Lanning anser även att mycket i originalet kunde ha varit bättre.

– I det förra spelet gick det inte att kommunicera särskilt mycket. I *Abe's Exoddus* finns det flera olika kommandon. Man kan beordra folk att arbeta, säga förlåt med mera. Vi planerade att göra ett eget språk i spelet med enstaka ord som i olika kombinationer kunde bilda en mängd olika meningar, men det blev för komplicerat. Fast visst kommer det att finnas nya inslag. Bland annat har vi optimerat spelmotorerna. Det finns tre stycken.

– Att det nya spelet kommer att fylla två CD-skivor säger en hel del, kompletterar Sherry McKenna.

De båda är överens om att underhållningsvärdet är viktigast. Spelaren ska överösas med intryck. Även om de kan te sig lite pubertala.

– När min mamma spelade *Abe's Oddysee* blev hon förskräckt, säger Lorne Lanning stolt. "Varför pruttar han? Har jag inte lärt dig någonting?", var hennes första kommentarer.

Handlingen i *Abe's Exoddus* tar vid precis där det första spelet slutade. Abe måste än en gång rädda sin ras från undergång, men det handlar inte längre om att de håller på att bli förvandlade till skräpmat. Nu gäller det att förhindra att de bli alkoholister. Brygden som fördärvar hans vänner består bland annat av ben från hans förfäder. Och med det i minnet ger Abe sig ut på ett nytt korståg genom Oddworld.

– Vi försöker att göra ett så verklighetstroget spel som möjligt, säger Lorne Lanning prompt efter sin presentation av spelet. I *Abe's Exoddus* är empati, lättillgänglighet och kommunikation nyckelorden. Här gäller det att ta tillvara på sina vänner och undvika våldsdåd. Aggressivitet byts ut mot empati. Men vi försöker inte vara som Nintendo. De är så ytliga. Deras spel är bara för gulliga och barnsliga. Vi försöker inte att tvinga på folk sådant. I *Abe's Exoddus* kan spelaren själv välja sin egen väg utan pekpinnar.

När spelutveckling och originalitet kommer på tal har både Lorne Lanning och Sherry McKenna en hel del att tillägga. Med kalla röster och inte särskilt retoriskt välformulerade kommentarer ger de sig i kast med att fördöma en hel industri.

– Jag förstår mig inte på er speljournalister, börjar Sherry McKenna. Ta bara *Tomb Raider* som exempel. Det är ett skitspel. Datoranimationerna är så fruktansvärt dåliga. Den enda anledningen att ni gillar spelet är för att hon har stora bröst. Men Lara är ful som stryk!

Strax efter hennes utbrott börjar Lorne Lanning att hacka på Dave Perry och hans Shiny Entertainment.

– På E3 hävdade Shiny att *Messiah* var det första spelet där man kunde besitta olika karaktärer. Det är helt fel. *Abe's Oddysee* var definitivt före deras spel.

Allra värst är Sherry McKenna avslutning.

– Jag spelar inte spel. Jag gillar dem inte.

Kanske är det i denna självsäkerhet som Oddworld Inhabitants har sin styrka. De säger vad de tycker, på sitt eget speciella sätt. Men för att lyckas måste man ju tro på sig själv. Och självförtroende har Oddworld Inhabitants litervis av. ■

FORMAT ——— Nintendo 64
SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Infogrames
UTVECKLARE ——— Eden

Spänn fast

På grusvägar världen kring dundrar årets World Rally Championship fram så gruset sprutar i kurvorna. Tack vare Infogrames får vi snart chansen att uppleva det på Nintendo 64. På med säkerhetsbältet och hjälmen – snart är *V-Rally 64* här.

Av Micke Weichbrodt

När *V-Rally* släpptes till PlayStation förra sommaren kom det som en välsignelse. Infogrames hade lyckats gjuta sann rallykänsla i sitt spel, som blev PlayStations efterlängtade svar på Saturns *Sega Rally*. Nu har turen kommit till Nintendo 64, som ännu inte har något riktigt bra rallyspel att skryta med. Infogrames har dock gjort sitt yttersta för att ändra på den saken.

En riktig rallybil är allt annat än lätt att köra. Därför skulle en totalt verklighetstrogen simulator vara lite för mycket för de flesta spelare. Samtidigt kan ett helt arkadbetonat spel bli för ytligt och ointressant, så utvecklarna har försökt att kombinera de båda elementen i *V-Rally 64*.

Grafiken är baserad på verkliga förebilder i alla avseenden. Banorna är hämtade från bland annat KorsiKa, Kenya och Indonesien och de är precis lika obarmhärtigt svindlande som sina verkliga förebilder. För att skapa rätt stämning på banorna har man varit mycket noggrann med att återskapa bakgrunder och terräng. Eftersom banorna både är långa och detaljerade har detta varit ett hårt arbete, speciellt med tanke på att en Nintendo 64-kassett inte rymmer lika mycket som en PlayStation-skiva. Men på Infogrames är man mycket nöjd med det färdiga resultatet, och den grafiska upplevelsen kommer enligt dem att lämna alla andra racingspel till Nintendo 64 i skuggan.

Totalt finns det över 40 olika banor i *V-Rally 64*, varav några är gömda från början, och den fartfyllda underhållningen är sålunda allt annat än kortlivad. Väderleken spelar ju en stor roll i rallytävlingar, så även i detta spel. Här växlar väderförhållandena precis som i verkligheten, vilket inverkar på spelupplevelsen.

I bilstallet återfinns samtliga tolv biltyper från årets World Rally Championship. Här finns bland annat de välbekanta Subaru Impreza, Toyota Corolla och Mitsubishi Lancer, kompletta med de verkliga modellernas alla egenskaper. Infogrames själva har dessutom varit med och sponsrat årets riktiga rally, och därför har Ari Vatanens Ford Escort dekorerats med tydliga *V-Rally*-emblem och Infogrames-logotyper. För att göra körkänslan total har man även bemödad sig med att kopiera bilarnas motorljud, även det en bedrift med tanke på kassettformatets begränsningar.

De som har spelat *V-Rally* till PlayStation vet att det spelet hade en helt unik känsla och den lever vidare i *V-Rally 64*. Bilarna måste hanteras precis som sina verkliga förebilder, men i det här spelet händer det mer när man trampar på gasen eller vrider på ratten. På vägarna i *V-Rally 64* kör man inte precis stillsamt. Spektakulära krascher och otroliga volter hör till det ordinära och när man har kört några sträckor är man rejält omskakad. Genom att överdriva känslan på det sättet har man försökt att ge spelet den arkadkrydda som krävs för att ge det där lilla extra, precis som man gjorde i originalet. Det är ju en smaksak vad man tycker om den våldsamma hanteringen, men de som gillade den i *V-Rally* kan glädja sig åt att *V-Rally 64* är minst lika omskakande.

För att V-Rally skulle få rätt trovärdighet har den finske rallyföraren Ari Vatanen använts som konsult under produktionen av spelet. En person med mer erfarenhet går knappast att hitta.

Trots att spelet är lite våldsammare än verkligheten har Infogrames utgått från verkliga förhållanden. För att *V-Rally* skulle få rätt trovärdighet har den finske rallyföraren Ari Vatanen använts som konsult under produktionen av spelet. En person med mer erfarenhet går knappast att hitta. Ari vann världscupen för första gången 1981 och han har varit med i toppen ända sedan dess.

Det finns tre olika tävlingsformer i *V-Rally 64*. I Arcade är det bara att tuta och köra, i Championship gäller det att hålla formen genom en hel världsturnering på alla banor och i Time Trial får man chansen att tävla mot sina egna bästa tider. Självklart kan även flera spelare tävla mot varandra samtidigt, vilket bäddar för näst intill oändlig underhållning.

Det är alltså mycket som talar för att *V-Rally 64* kommer att bli det kompletta racingspelet till Nintendo 64, och ett sådant är precis vad konsolen behöver för att få lite fart. ■

säkerhetsbältet

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

www.spelia.se

(Beställ dina spel från oss via internet)

SPE

HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

Valhallavägen 22
08-150 500

VÅR VERKSTAD

Valhallavägen 22
08- 150 500

VI KÖPER ÄVEN TRASIGA KONSOLLER

maskiner & tillbehör

-Reparerar
-Modifierar
-Rengör

POSTORDER
08-150 600

NYHET

Först i Sverige med lackade psx skal
Välj bland följande motiv

MOTIV 1 "Bajen"

799:-*

MOTIV 2: "Djurgår'n"

MOTIV 3 "Gnaget"

MOTIV 4 "Rasta"

spel från 25:-

VI SÄLJER ÄVEN SPEL TILL FÖLJANDE SYSTEM:

GAME BOY, NEO GEO, Nintendo, PC, SEGA Game Gear, MEGA DRIVE, Apple, ATARI JAGUAR, SUPER NINTENDO

Gör någon glad!!

Köp SPELIAS eminenta presentkort.
Presentkortet köpes på valfritt belopp & gäller på obegränsad tid.

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan på kuvertet, eller klippa ut denna del & klistra fast den utanpå ett "vanligt" kuvert.

(Till er som beställt men inget fått: RING 08-150 600)

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

Produkt:	pris:	Reservtitel:	Pris:

Namn.
Adress.
Postnr. Postadress:
Tel: Målsmans sign<16år

Frankeras ej
SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Glöm inte att skriva ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

OBS!! Saknar spelen du skickar in till oss manual, fodral eller framsida drar vi av 25:- för varje saknad del...

KÖPINFORMATION

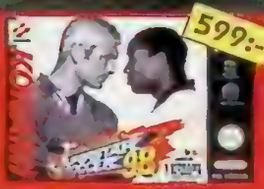
*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
*Ej utlösta paket debiteras med 150:-
* 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 15 November 1998.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

LIA

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

KÖPER BYTER SÄLJER

NYHETER:



För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass

VÄLKOMNA!

NYA SPEL:

Clay Fighter

Fighters Destiny

Dark Rift

Forsaken

Mischief Makers

Quake

TILLBEHÖR

	nytt/ beg.	/vi köper	
Antennkabel	199	150	50
Antennkabel, original	249	200	50
Förlängningssladd 2m	99	50	20
Handkontroll, original	299	200	50
Handkontroll, färgad	349	250	50
Handk... Turbo	249	150	50
Handk... färgad	299	200	50
Hand... Ultra R	399	300	100
Minn... (färger)	199	150	50
Minn... original	249	200	50
Minn... x4	299	200	100
Minn... x8)	399	300	150
Ratt + ...	899	750	300
Rumb...	199	150	50
Scart... original	249	200	50
... minne	299	250	100
...	199	150	50
Stereo AV-kabel	199	150	50

	nytt/ beg.	/vi köper	
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
All Star Baseball '99	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	599	500	225
Blast Corps	399	300	125
Bomberman 64	399	300	125
Bust a Move 2	399	350	150
Chameleon Twist	649	450	200
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Cruisin' USA	549	450	200
Cruisin' World	499	450	200
Dark Rift	399	350	150
Diddy Kong Racing	599	400	175
Doom 64	649	300	125
Dual Heroes	549	350	150
Duke Nukem 64	649	500	225
Extreme G	599	500	225
Fifa 64	399	250	100
Fifa '98-Road to W C	599	500	225
Fighters Destiny	399	350	150
Forsaken	399	350	150
F1 Grand Prix	599	500	225
F1 Pole Position	599	450	200
Golden Eye 007	649	500	225
GT 64	549	450	200
G A S P	599	500	225
Hexen	399	250	150
Iggy's Reckin' Balls	599	500	225
Int. Superstar S. '97	549	450	200
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Lamborghini 64	399	300	125
Lylat Wars	599	250	100
Mace - The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Madden NFL '99	599	500	225
Mario 64	599	300	125
Mario Kart 64	599	450	200
Mischief Makers	399	250	125
Mortal Kombat Trilogy	649	500	225
Multi Racing Champ.	649	350	150
Mystical Ninja	649	550	250
Nagano W. Olympics	649	350	150
Nascar '99	599	500	225
NBA Courtside-Kobe	499	400	175
NBA Hangtime	599	399	225
NBA Live '99	599	399	225
NBA Pro	649	399	225
NFL Quarterback C.	599	399	175
NHL '99	599	399	225
NHL Breakaway '98	399	299	100
Olympic Hockey	599	399	225
Pilotwings 64	599	399	125
Quake 64	649	450	200
Rampage World Tour	599	500	225
Robotron X	649	550	250
San Francisco Rush	649	499	175
Snowboard Kids	499	450	200
Star Wars	599	399	125
Sub Zero - Mortal K.	599	500	225
Tetrisphere	499	400	175
Top Gear Rally	499	400	175
Turok	599	399	125
Turok 2	599	500	225
Virtual Chess 64	649	450	200
Wargods	299	250	100
Wayne Gretzky 64	549	350	150
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave Race	599	399	125
WCW vs NWO W.T.	599	500	225
Wetrix	599	400	175
World Cup 98	549	450	200
Yoshi's Story	599	500	225

BEGAGNAD N64

Vi köper 700:-

Vi säljer 1100:-

"Super Mario 64", "Nintendo 64" are trademarks of NOA, Inc. All trademarks and copyrights are recognized. Alla rättigheter för varumärket Nintendo ägs i Skandinavien av Bergsala Groppas AB. Bergsala Groppas AB är generalagenter för Nintendo.

Begagnade spel:

Chameleon Twist

Fifa 64

	måndag-fredag	lördag
Butik	11.00-18.00	11.00-15.00
Postorder		
Orderfax	dygnet runt	

08/150 600

08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	249	200	75
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua Soccer 2	399	350	150
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	300	125
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault Rigs	99	100	25
Atari Greatest Hits	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blast Radius	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	199	150	50
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	399	350	150
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	299	250	100
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	449	400	175
C3 Racing	479	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	399	350	150
Chronicles of Sword	449	200	75
Circuit Breakers	449	400	175
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	250	100
Command & Conquer	249	200	75
C & C Retaliation	449	400	175
Constructor	449	400	175
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	250	100
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	199	150	50

	nytt	beg.	vi köper
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	100	25
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball : Zone	399	350	150
Dead or Alive	449	400	175
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	300	125
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Forsaken	299	250	100
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	200	75
Formula 1 '97	399	300	125

	nytt	beg.	vi köper
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	449	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast In the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Grand Th.Aut Lim Ed	499	450	200
Granstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	300	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Herkules	449	350	150
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int.Superstar S Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick off world	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	150	75
KKND	449	400	175
Klonoa	449	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Kula World	399	350	150
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	300	125
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	449	400	175
Men In Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	449	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman X4	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150

	nytt	beg.	vi köper
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	250	100
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano Winter '98	449	200	75

	nytt	beg.	vi köper
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	150	50
NBA In the Zone 2	449	250	100
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live 96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	299	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	400	175
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C. 98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50

	nytt	beg.	vi köper
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	199	100	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Ninja	479	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	199	200	75
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assassin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	449	250	100
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	449	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	200	75
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	449	400	175
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	450	200
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	599	500	225
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	399	350	150
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	449	400	175
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	350	150
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25

	nytt	beg.	vi köper
Suikoden	449	350	150
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll	449	400	175
Super Puzz Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99	100	25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	299	250	100
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	399	350	150
Time Crisis + pistol	799	650	300
Titan Wars	399	300	125
Tobal No 1	449	150	50
Toca Touring Cars	249	200	75
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	299	250	100
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	100	25
Total NBA '97	449	200	75
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	250	100
Victory Boxing JVC 2	449	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Baseball '97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	449	400	175
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	449	400	175
WWF in Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	499	450	200
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Valhallavägen 36

T Tekniska Högskolan

LIA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:- (beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

1295:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, cd-ställ, demo cd och 2 års garanti.

Beg. vi Köper : 600:- Beg. vi Säljer : 1000:-

TILLBEHÖR

	nytt	beg	vi köper		nytt	beg	vi köper
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

NYA SPEL:

Bloody Roar

Bugriders

Castlevania

Jersey Devil

Lucky Luke

Masters of T.K

Mortal K. -Sub Zero

NBA Fastbreak ´98

Snow Racer ´98

World Cup ´98

BEGAGNADE SPEL:

Croc

Excalibur

King´s Field

NBA in the Zone

NHL Powerplay

Pitfall 3D

Spot goes Hollyw.

Steel Harbringer

Streetfighter Ex Plus

Total Drivin

	måndag-fredag	lördag	
Butik Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

688 Attack Sub	200	Curse	250	Greendog	150	Micro Machines '96	450	Rastan Saga 2	250	Sword of Sodan 2	300
Aero the Acrobat	450	Cutthroat Island	450	Grind Stormer	400	Micro Machin Military	450	RBI Baseball '94	250	Sword of Vermillion	200
Adv. Batman & Robin	450	Cyberball	150	Gunship	300	Might & Magic	300	Real Monsters	450	Sylvester & Tweety	350
Afterburner 2	100	Cyborg Justice	300	Gunstar Heroes	300	MIG-29 Fighter Pilot	300	Red Zone	400	Syndicate	300
Agassi Tennis	150	Dahna	200	Gynoug	150	Mighty Max	400	Revenge of Shinobi	250	T2-Arcade Game	100
Air Diver	250	Daffy Duck in Hollyw.	450	Hardball	150	Mike Ditka's Football	150	Rings of Power	50	T2-Judgement Day	200
Aladdin	300	Dark Castle	100	Hard Drivin	200	MLBPA Baseball	250	Rise of the Robots	200	Talespin	300
Alesto	300	D Robinson Basketb.	150	Heavy Nova	250	Mr.Nutz	400	Risk	550	Talmit's Adventure	250
Alex Kid in E Caste	100	Davis Cup Tennis	150	Helltire	150	Monopoly	500	Ristar	400	Tazmania	250
Alien 3	150	Deadly Moves/Power	300	Herzog Zwei	200	Moonwalker	200	**Risky Woods**	100	Tazmania 2	300
Alien Soldier	400	Decap Attack	150	High Seas Havoc	400	Mortal Kombat	300	Road Blasters	250	Team USA Basketball	100
Alien Storm	100	Desert Demolition	350	Hit the Ice	300	Mortal Kombat 2	400	Road Rash	200	Techno Clash	300
Alisia Dragon	150	Desert Strike	100	Hydlide	250	Mortal Kombat 3	500	Road Rash 2	250	Tecmo NBA Basketb.	250
Altered Beast	50	Dick Tracy	250	Home Alone	150	Mortal Kombat 3 Ult.	500	Road Rash 3	450	Terminator	100
Andretti Racing	400	Dino Dinis Soccer	400	Hook	350	Muhammad Ali Boxing	50	Robocop 3	300	Test Drive 2-The Duel	350
Animaniacs	400	Dinosaurs for Hire	350	IMG Tennis	200	Mutant L. Football	150	**Robocop vs Termin.**	150	Tetris	300
Another World	50	Disney Collection	400	Immortal	300	Mutant L. Hockey	250	Rock & Roll Racing	400	**Theme Park**	250
Aquatic Games	250	DJ Boy	250	Incredible Hulk	150	Mystic Defender	150	Rolo to the Rescue	200	Thunder Force 2	100
Arch Rivals	100	Double Clutch	350	Int.S.Soccer Deluxe	250	NBA Action '95	150	Runark	250	Thunder Force 3	200
Ariel Little Mermaid	300	Double Dragon	200	Int.Tour Tennis	350	NBA Jam	150	Samurai Showdown	300	Thunder Force 4	200
Arnold Palmer Golf	150	Double Dragon 3	300	Indiana Jones	150	NBA Jam T.E	100	Second Samurai	350	Tick	300
Arrow Flash	100	Double Dragon 5	250	James Bond	250	NBA Live '95	100	Sensible Soccer	200	Tintin i Tibet	450
Art Alive	100	Dracula	300	James Pond	200	NBA Live '96	200	Shadow of the Beast	50	Tiny Toons	350
Asterix	400	Dragon	350	James Pond 2	150	NBA Live '97	350	Shadow of the B. 2	100	Tiny Toon All Stars	350
Asterix 2	500	Dragon's Fury	150	James Pond 3	350	NBA Showdown	150	Shadow Dancer	250	Toe Jam & Earl	200
Atomic Robokid	200	Dragon's Fury 2	300	Jewel Master	250	NHL All S.Hockey '95	250	Shaq Fu	350	Toe Jam & Earl 2	400
Atomic Runner	150	Dr Robotniks	350	Jimmy White Snooker	400	NHL Hockey	150	Shining in Darkness	200	Toki/JuJu	150
ATP Tennis	400	Dungeons & Dragons	100	Joe & Mac Caveman	300	NHL Hockey '94	50	Shining Force	400	Top Gear 2	300
Austr. Rugby League	350	Dynamite Duke	350	J.Madden Football	50	NHL Hockey '95	50	Shining Force 2	550	Toughman Boxing	400
Back to the Future 3	150	Dynamite Headdy	350	J.Madden Footb. '92	50	NHL Hockey '96	100	Shinobi 3	300	Toxic Crusaders	300
Balls Jacks	300	Dune 2	550	J.Madden Footb. '93	50	NHL Hockey '97	350	Side Pocket	250	Toy Story	300
Ballz 3D	100	EA Hockey	50	J.Madden Footb. '94	100	NHLPA Hockey '93	50	Skeleton Krew	350	Trouble Shooter	200
Barkley Basketball	350	**EA Double Header**	50	J.Madden Footb. '95	100	N. Mansell Racing	450	Skönheten & Odjuret	550	True Lies	300
Bart's Nightmare	350	Earthworm Jim	350	J.Madden Footb. '96	100	Nobunga's Ambition	600	Slaughter Sport	300	Turbo Outrun	300
Bart vs S.Mutants	300	Earthworm Jim 2	450	J.Madden Footb. '97	250	Normy's Beach B.O.	200	Slime World	250	Truxton	50
Batman	200	Ecco the Dolphin	150	J.Montana Football	100	Olympic Gold	200	Smash T.V.	300	**Turrican**	150
Batman Returns	150	Ecco the Dolphin 2	150	J.Montana Football 2	100	Olympic S.Games	450	Smurfarna	450	Turtles	300
Batman Forever	500	El Viento	200	J.Montana Football 3	250	Onslaught	300	Snake Rattle & Roll	450	Turtles-Tournament F	350
Battle Ship	400	Elitserien '95	50	Jordan vs Bird	200	Outrunners	400	Sonic	250	Twin Hawk	300
Battle Squadron	250	**Elitserien '96**	100	Judge Dredd	400	Oxzo	350	Sonic	100	Two Crude Dudes	300
Battle Toads	200	E. Holeyfield Boxing	100	Jungle Book	450	Outrun	200	Sonic 2	100	Ultimate Soccer	100
Berenstein Bear Adv	350	Empire of Steel	200	Jungle Strike	100	Outrun 2019	250	Sonic 3	400	Uncharted Waters	400
Bill Walsh Coll.Footb	350	Eswat	50	**Jurassic Park**	150	Pacmania	250	Sonic 3D	450	Universal Soldier	300
Bimini Run	300	**Eternal Champions**	150	Jurassic Park 2	400	Pagemaster	350	Sonic Compilation	450	Urban Strike	200
Blades of Vengeance	300	Euro Club Soccer	50	KaGeKi-Fists of Steel	250	Paperboy	200	Sonic Spinball	300	Vectorman	300
Blaster Master 2	350	Ex-Mutants	300	Kawasaki Bike Chall.	350	Paperboy 2	350	Sonic & Knuckles	350	**Virtua Fighter 2**	300
Bloodshot	400	F1 Domark	400	Kid Chameleon	100	Pelé Soccer	150	Space Harrier 2	200	Virtua Racing	450
Body Count	250	F-117 Night Storm	400	King of the Monsters	250	Pelé Soccer 2	350	Sparkster	300	Virtual Bart	450
Bonanza Bros	100	F-22 Interceptor	50	King's Bounty	300	Pete Sampras Tennis	150	**Speedball 2**	150	Volleyball	200
Boogerman	350	Faery Tale Adventure	50	Klax	250	P. Sampras T. '96	200	Spiderman	200	Wardner Forest	400
Bubba & Stix	300	Fantasia	200	Krusty's S.Funhouse	250	PGA European Tour	250	Spiderman & X-men	300	Warlock	400
Bubble & Squeak	350	Fantastic Dizzy	250	Landstalker	400	PGA Tour Golf	100	Splatterhouse 2	250	Warpspeed	300
Bubsy the Bobcat	200	Fatal Fury	200	Last Battle	200	PGA Tour Golf 2	100	Splatterhouse 3	350	Warsong	550
Bubsy the Bobcat 2	400	Fatal Fury 2	250	Lawnmower Man	450	PGA Tour Golf 3	250	**Spot Goes to Hollyw.**	200	Wayne Gretzky Hock.	400
Buck Rogers	50	Fatal Labyrinth	100	Legend of Galahad	200	PGA Tour Golf '96	250	Star Control	200	Where in T. is C.S?	50
Budokan	350	Fatal Rewind	100	Lemmings	250	Phantasy Star 2	200	Stargate	300	Where in W. is C.S?	350
Bugs Bunny	400	Ferrari G.P Challange	300	Lethal Enforc.+pistol	500	Phantasy Star 3	200	Starflight	100	Wimbledon Tennis	250
Bulls vs Blazers	100	Fever Pitch Soccer	450	Lethal Enforcers 2	400	Phantasy Star 4	550	Stormlord	250	Winter Olympics	200
Bulls vs Lakers	100	FIFA Soccer	50	**LHX Attack Chopper**	150	Phelious	100	Story of Thor	350	Wiz & Liz	250
Buster D. Boxing	100	FIFA Soccer '95	100	**Light Crusader**	200	Pinocchio	450	Streetfighter 2-Ch.E.	250	Wonderboy 3	200
Caliber 50	300	FIFA Soccer '96	150	Lion King	300	Pitfall	350	Street Smart	250	Wonderboy 5	150
California Games	200	FIFA Soccer '97	250	Lost Vikings	350	Pit Fighter	200	Streets of Rage	150	World Champ.Socc 2	250
Cannon Fodder	500	Fire Shark	250	Lotus Turbo Chall.	250	Pop & Twinbee	350	Streets of Rage 2	250	World Class Leaderb.	300
Captain America	200	Flashback	100	Lotus 2 Recs	250	Populous	100	Streets of Rage 3	300	World Cup Italia '90	50
Castlevania	200	Flicky	200	M1 Abrams Battletank	200	Populous 2	200	Street Racer	450	World Cup USA '94	150
Castle of Illusion	100	Flink	400	Marble Madness	100	Power Monger	50	Strider	100	World Heroes	400
Centurion	300	Flintstones	350	**Mario L. Hockey**	150	Power Rangers	350	Strider 2	100	**World of Illusion**	200
Chakan	250	Forgotten Worlds	100	Marko's Magic Soc.	100	Power Rangers 2	450	Subterrania	400	World Trophy Soccer	250
Champion Bowling	450	Gaires	200	Marsupilami	250	Predator 2	150	Summer Challange	300	Worms	450
Champion Soccer	400	Gain Ground	200	Maui Mallard-Donald	300	Premier Manager '97	450	Sunset Riders	200	Wrestle War	200
Chiki Chiki Boys	150	Galaxy Force 2	250	Maximum Carnage	350	Primal Rage	250	Super Battletank	400	WWF-Raw	400
Chuck Rock	250	**Garfield**	200	McDonald's T. Island	250	Prince of Persia	250	Super Hang On	200	WWF-Royal Rumble	250
Chuck Rock 2	400	Gauntlet 4	450	Mega Bomberman	400	Prince of Persia 2	450	Super Kick Off	100	Yu YU Hokusho 2	400
Classic Collection	450	General Chaos	250	Mega Games 1	400	Probotector Contra	300	Super League Baseb.	50	Xenon 2	150
Clayfighter	450	**Generations Lost**	150	Mega-lo-Mania	200	Pro Quarterback	250	Superman	200	X-men	400
Cliffhanger	250	G.Foreman Boxing	100	Mega Panel	250	Psycho Pinball	450	Super Monaco GP	150	X-men 2	450
Columns	250	Ghostbusters	150	Mega Sawy	400	Puggsy	300	Super Monaco GP 2	300	Zero Tolerance	250
Combat/Battle Cars	300	Ghouls & Ghosts	100	Mega Turrican	350	Quack Donald D	200	Super Off Road	250	Zero Wing	150
Comix Zone	200	Global Gladiators	200	Menacer	200	Quad Challange	450	Super Real Basketb.	150	**Zool**	150
Cool Spot	300	Gods	100	Mercs	300	Radical Rex	300	Super Skidmarks	500	Zombies Ate My N.	200
Corporation	50	Golden Axe	100	Mickey Mania	200	Raiden Trad	250	Super Streetfighter 2	400	Zoom	150
Cosmic Spacehead	350	Golden Axe 2	150	Micro Machines	350	Rainbow Island	250	Super Thunder Blade	150		
Crack Down	150	Golden Axe 3	250	Micro Machines 2	400	Rambo 3	250	Super Wrestlemania	150		
Cruecball-Twist.Flipper	150	Grand Slam Tennis	100			Rampart	350	Sword of Sodan	250		

SUPER NINTENDO

Actraiser	150	Fever Pitch Soccer	400	NBA Jam T.E	300	Super Battletank	200
Addams Family	200	FIFA Soccer	150	NBA Live '95	250	Super Battletank 2	300
Addams Family V.	400	FIFA Soccer '96	250	NBA Live '96	350	Super Bomberman	300
Aero the Acrobat	450	FIFA Soccer '97	350	NBA Live '97	450	Super Bomberman 2	550
Aladdin	450	Final Fantasy-M.Quest	550	NHLPA Hockey '93	50	Super Double Dragon	200
Alien 3	200	Final Fight	150	NHL Hockey '94	100	Super Dropzone	350
Animaniacs	450	Flashback	100	NHL Hockey '95	100	Super Empire Strikes	350
Another World	100	Flintstones	400	NHL Hockey '96	300	Super Gameboy	400
Ardy Lightfoot	450	Flintstones the Movie	450	NHL Hockey '97	450	**Superman-Death & R.**	**200**
Art of Fighting	450	**Foreman for Real**	**200**	Nigel Mansell Indy Car	400	Super Mario All Stars	300
Asterix	300	Fun & Games	300	Nigel Mansell Racing	350	Super Mario Kart	450
Asterix & Obelix	550	F Zero	200	Olympic S. Games	350	Super Mario World	300
Axelay	150	Ghoul Patrol	400	Oscar	450	Super Metroid	400
Barkley Shut Up Jam	**200**	Ghouls & Ghosts	150	Pagemaster	350	Super Morph	200
Batman Forever	400	Gods	150	PGA Tour Golf	200	Super Off-Road	350
Battleclash	50	Goof Troop	400	PGA Tour Golf '96	400	Super Punch Out	450
Battle Toads vs D D	200	Great Circus Mystery	500	Pilotwings	150	Super R-Type	100
Battletoads Battlem	450	Hole in One Golf	300	Pinball Dreams	350	Super Soccer	100
Beavis & Butthead	350	Hook	350	Pinball Fantasies	450	Super Star Wars	300
Beauty & the Beast	550	Illusion of Time/Gaia	250	Pinocchio	500	Super Streetfighter 2	600
Best of the Best	**150**	Incredible Hulk	400	Pitfall	200	Super Sviw	200
Biker Mice from Mars	450	Indiana Jones Adv.	350	Plok	200	Super Tennis	100
Biometal	450	Int. Superstar Soccer	250	Pocky & Rocky	200	Super Turrican	400
Blackhawk	250	Int. Superstar S. DL	550	Pocky & Rocky 2	500	Syndicate	450
Blazing Skies	200	Jimmy C. Tennis	200	Populous	450	Tazmania	500
B O B	**150**	Joe & Mac	250	**Populous 2**	500	Tetris Attack	400
Boogerman	300	J Madden Football '93	150	**Power Drive**	200	Tiny & Doctor Mario	450
Breath of Fire 2	600	J Madden Football '94	200	Power Rangers	350	Tiny Park	500
Brett Hull Hockey	150	J Madden Football '95	200	**Prehistorik Man**	250	Tiny Street	350
Bubsy the Bobcat	**150**	**Judge Dredd**	**250**	**Primal Rage**	400	Tiny Toon Adventures	350
Bugs Bunny	350	Junglebook	500	Prince of Persia	250	Tiny Toon Sports	450
Cannon Fodder	500	Jurassic Park	150	Prince of Persia 2	500	Tom & Jerry	300
Castlevania 4	150	Jurassic Park 2	400	Probotector	150	Top Gear	350
Castlevania 5	**300**	Justice League	400	Puzzle Bobble	450	Top Gear 2	550
Chessmaster	450	Kick Off	350	Rival Turf	350	**Troddlers**	**200**
Choplifter 3	300	Killer Instinct	200	Robocop vs Terminator	400	Troy Aikman Football	100
Chuck Rock	400	King Arthur's World	150	Rock & Roll Racing	150	Turbo Esprit	400
Clayfighter	300	Kirby's Dreamcourse	300	Run Saber	200	Turn & Burn	400
Clayfighter 2	400	Kirby's Ghosttrap	450	Robocop vs Terminator	400	Turtles Tournament Edition	250
Claymates	350	Kirby's Funpack	450	Rock & Roll Racing	350	Ultimate Mortal Kombat 3	450
Cliffhanger	200	Krusty's S. Funhouse	150	Scope [illegible]	450	Ultimate Soccer	400
Cool Spot	350	Lagoon	150	Secret of Evermore	450	UN Squadron	150
Cutthroat Island	350	Lawnmower Man	400	Secret of Mana	450	Utopia	500
Daffy Duck	350	Last Action Hero	250	Sensible Soccer	150	Val d'Isere Champ	250
Danus Twin	150	Legend	200	Side Pocket	350	Virtual Soccer	250
Demolition Man	350	Lemmings	200	Sim City	200	Vortex	200
Desert Fighter	450	Lemmings 2	400	Sim City 2000	450	Wario Blast	450
Desert Strike	250	Lion King	350	Smartball	350	Wario Woods	500
Dino Dini's Soccer	350	Lord of the Rings	450	Smash Tennis	450	Wheel of Fortune	200
Donkey Kong Country	350	Lost Vikings	250	Sonic Blastman	150	Wild Guns	350
Donkey Kong C. 2	550	Magic Sword	150	Spellcraft	150	World Cup USA '94	200
Donkey Kong C. 3	600	Mario Paint + mus	400	Spirou	500	World League Basket	50
Doom	500	Mask	50	Starwing	400	World Master Golf	350
Double Dragon 5	200	Mayhem Carnage	450	Street Fighter 2	450	Worms	550
Dracula	150	Mega Man Armor	350	Street Fighter 2 Turbo	250	Wrestlemania	150
Dragon	250	Megaman X	400	Streetracer	400	Wrestlemania 2	450
Dragon's Lair	**100**	Megaman X3	500	Striker	100	X-Zone	100
DSV Seaquest	**250**	Mickey Mania	400	Strike Gunner	150	Yogi Bear	400
Earthworm Jim	350	Micro Machines	450	Super Aleste	300	Yoshi's Island	350
Earthworm Jim 2	450	Mighty Max	450	Super Battletank	450	Yoshi's Safari /scope/	400
Eek the Cat	300	Mortal Kombat	150	Super Battletank 2	450	Young Merlin	200
Equinox	150	Mortal Kombat 2	400	**Street Racer**	**250**	X-men	450
ESPN Baseball T.	**100**	Mortal Kombat 3	500	Super Bomberman	300	Zelda 3	250
Exhaust Heat	300	Mortal Kombat 3 Ult.	500	Super Bomberman 2	450	Zero the Kamikaze	400
Fatal Fury Special	450	NBA Jam	250	Super Double Dragon	250	Zombies ate My N	250

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Nintendo paketet
Maskin, 5 roliga spel & en extra handkontroll

1000:-

Sega Saturn
800:-

Komplett basenhet inkl. handkontroll, kablar & demo cd. Priset gäller så långt lagret räcker...

Vi köper : 400:- Vi Säljer : 800:-

För övrigt sortiment ring 08-150 600 eller besök: www.spelia.se

måndag-fredag	lördag
Butik 11.00-18.00	11.00-15.00
Postorder	
Orderfax dygnet runt	

08/150 600
08/150 700

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under hösten.

Nintendo 64

1080° Snowboarding	8 okt
Air Boarder 64	17 sep
All-Star Baseball	aug
Bio Freaks	24 sep
Bomberman Hero	22 okt
Chopper Attack	24 sep
F1 World Grand Prix	17 sep
Iggy's Reckin' Balls	sep
International Superstar Soccer '98	4 sep
Madden NFL '99	15 okt
Micro Machines 64 Turbo	25 okt
Mission: Impossible	24 sep
Mortal Kombat 4	8 okt
NFL Quarterback Club '99	25 okt
NHL '99	29 okt
Nascar '99	29 okt
Off Road Challenge	24 sep
Space Station Silicon Valley	29 okt
Turok 2: Seeds of Evil	25 okt
WWF Warzone	aug
Waialae Country Club True Golf	24 sep

Game Boy

Bust-a-Move 3	15 okt
International Superstar Soccer	20 aug
King of Fighters	24 sep
Small Soldiers	29 okt
V-Rally	20 aug
WWF Warzone	aug

Saturn

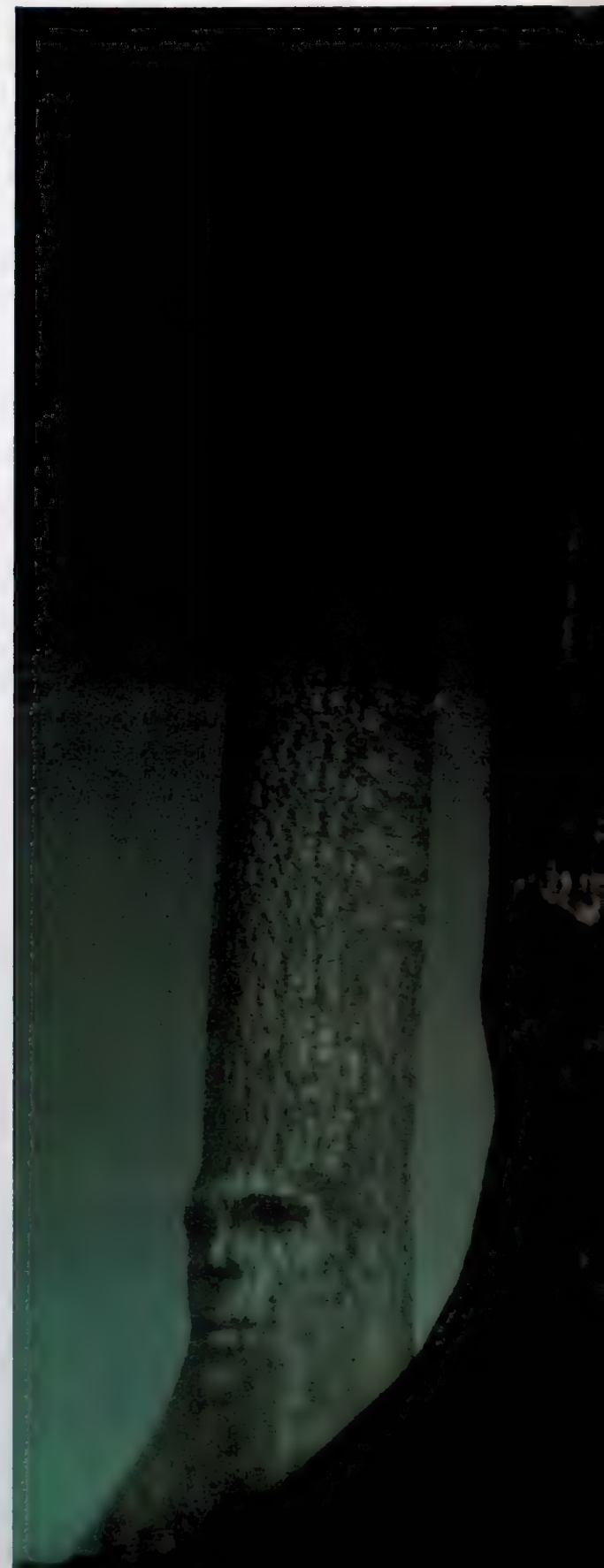
Deep Fear	sep

PlayStation

Abe's Exoddus	okt
Actua Tennis	25 sep
Azure Dreams	18 sep
Baby Universe	2 okt
Bio Freaks	25 sep
Bomberman World	28 aug
Breath of Fire III	21 aug
C3 Racing	15 okt
Command & Conquer: Retaliation	11 sep
Duke Nukem: Time to Kill	okt
Eliminator	16 okt
Fifth Element	25 sep
Fluid	28 aug
Formula 1 '98	30 okt
Future Cop: LAPD	1 okt
Global Domination	23 okt
International Superstar Soccer Pro '98	2 okt
Madden NFL '99	24 sep
Medievil	9 okt
Mega Man Legends	23 okt
Mega Man X4	23 okt
Mortal Kombat 4	25 sep
Nascar '99	15 okt
N20	11 sep
NFL Xtreme	30 okt
NHL '99	1 okt
Ninja	25 sep
ODT	30 okt
Pet in TV	2 okt
Pocket Fighter	23 okt
R-Types	18 sep
Rushdown	15 okt
San Francisco Rush	11 sep
Small Soldiers	29 okt
Spyro the Dragon	23 okt
Tekken 3	11 sep
Tenchu	30 okt
Test Drive 5	15 okt
Thrill Kill	16 okt
Tombi	4 sep
Victory Boxing 2	25 sep
Wild 9	25 sep
XLR-8	sep
X-Men vs. Street Fighter	9 okt
Zero Divide 2	2 okt

Listan uppdaterades 98.09.16. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releasedatum som ofta ändras med kort varsel.

REC



ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 24 • intressen: musik • föredrar: RPG & äventyr • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda – Ocarina of Time*** – Det perfekta äventyrsspelet. ***Metal Gear Solid*** – Läskigt bra. ***Sonic Adventure*** – Sega är tillbaka. ***Parasite Eve*** – Äntligen på engelska. ***Castlevania 64*** – Familjen Belmont ger aldrig upp.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 23 • intressen: manga & östkust-rap • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: full motion video]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda – Ocarina of Time*** – Underbart! ***Metal Gear Solid*** – Bästa spelet till PlayStation sedan Final Fantasy VII. ***Turok 2*** – Blåser bort all konkurrens. ***Heart of Darkness*** – Fantastisk fransk frikostig fest. ***Silent Hill*** – Mörk thriller från Konami.

JONAS SVENSSON

[ålder: stigande • intressen: hoststormar • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: amerikanska beat 'em up]

BÄST JUST NU. ***Turok 2*** – Het dinosaurieslakt. ***Castelvania 64*** – Ny klassiker. ***Tekken 3*** – Hårdträning inför SM. ***1080° Snowboarding*** – Het snö. ***Sega Rally 2*** – I väntan på Dreamcast.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up]

BÄST JUST NU: ***Game Boy Color*** – Såå bra. ***Parasite Eve*** – Äntligen på engelska. ***Daytona 2*** – Lite för mycket men ändå hett. ***1080° Snowboarding*** – Brädar allt. ***Mini Classics*** – Mindre än Game Boy.

JOHN CARLING

[ålder: 31 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Resident Evil 2*** – Ge mig mer. ***Legend of Zelda*** – Jag väntar... ***House of the Dead*** – Dödskul. ***Vigilante 8*** – Night fever. ***Space Invaders*** – Gammal är äldst.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 22 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***NHL '99*** – Electronic Arts briljerar på Nintendo 64. ***1080° Snowboarding*** – Nintendo briljerar i halfpipen. ***Mortal Kombat 4*** – Jag sliter Jonas kropp i bitar. ***Wave Race 64*** – Känslan går inte att tröttna på. ***Ice Hockey*** – Odödlig hockeyklassiker på NES.

BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll satts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

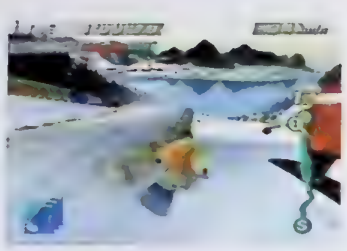
Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

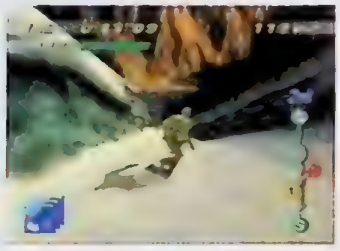
100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har inget spel någonsin varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

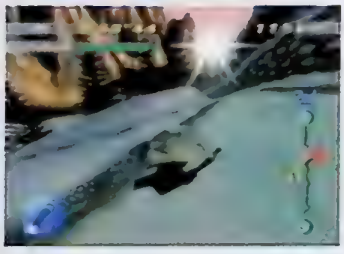
SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Nintendo (EAD)
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — 8 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

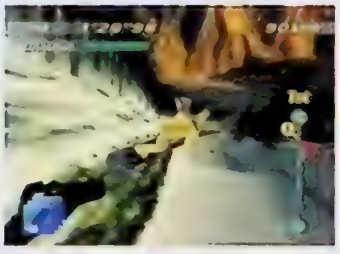
Nu börjar en ny vintersäsong och därmed kommer ett antal nya vintersportspel. Nintendo är först ut med 1080° Snowboarding.

1080°









Sedan Nintendo släppte sin senaste konsol har de lyckats ändra på vår uppfattning av spelbarhet på flera olika sätt. Ett bra exempel på det är *Wave Race 64*, som var det första spelet där vatten verkligen kändes och såg ut som riktigt vatten. Flera av de utvecklare som producerade *Wave Race 64* har även varit med och skapat *1080° Snowboarding*, och det märks.

Det första som imponerar med Nintendos nya snowboardspel är att snön ser ut, låter och beter sig som riktig snö. På isiga ytor skorrar snön ilsket under brädan, på andra ställen når lösa drivor av pudersnö ända upp till åkarnas knän, och överallt beter sig brädorna rätt i förhållande till underlaget. På samma sätt som i *Wave Race 64* är grafiken sammankopplad med känslan så att *1080° Snowboarding* blir en upplevelse utöver det vanliga.

Grafiken är överlag häpnadsväckande detaljerad och smakfull. Detaljer som att åkarnas kläder fladdrar i vinden och att snön yr upp kring en skarpt bromsande snowboard förhöjer reallsmen till ett plan som inget annat snowboardspel ens har kommit i närheten av. För att vara ett spel till Nintendo 64 har *1080° Snowboarding* en bra klarhet i bilddjupet, det är bara när man spelar två personer samtidigt som det blir lite svårt att se. Bildhastigheten ändras dock inte fastän två spelare finns på skärmen samtidigt.

Det finns sex olika banor att välja mellan. Dessa varierar i längd och komplexitet, men alla är väl utlagda och fyllda med roliga saker att hoppa på. Dessa kan till exempel vara stora stockar, hustak, bilar eller snövallar. Många av banorna är ordentligt breda och ger spelaren total frihet att åka vart som helst, medan andra är smalare och innehåller genvägar som kan vara värdefulla att använda.

Tävlingsmomenten i spelet avgörs antingen på tid eller trickpoäng, eller en kombination av båda. I Match Race tävlar man mot en datorstyrd åkare på tid. De sex banorna räcker tyvärr inte riktigt till för att utmaningen ska bestå någon längre tid. Då kan man istället pröva på Time Attack eller Trick Attack, där man själv väljer bana och får kämpa för att slå sina egna eller motståndares rekord. I Contest måste spelaren vinna på både trickpoäng och tid, och där förekommer även en halfpipe och en bana som består av ett enda gigantiskt hopp.

På samma sätt som i Wave Race 64 är grafiken sammankopplad med känslan så att 1080° Snowboarding blir en upplevelse utöver det vanliga.

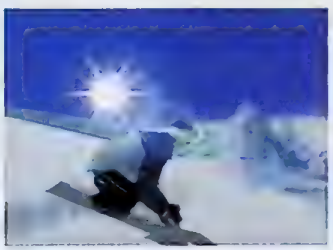
Kombinationen av dessa olika tävlingsmoment gör att man inte tröttnar på *1080° Snowboarding* i första taget, fast det hade varit ännu roligare om trickåkningen hade fått större plats i spelet.

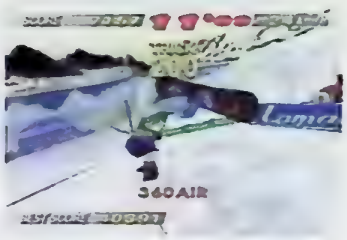
Den största utmaningen i spelet är att lära sig att bemästra ett trettiotal trick. Kontrollen är logisk, men det krävs ändå stor precision och timing för att åkarna ska lyckas med sina konster. Därför är det bra att det finns en träningsbacke där spelaren blir guidad från det enkla tricket Lien Air till den halsbrytande snurren 1080°. Och det är verkligen mödan värt att lära sig alla trick, för då öppnar sig spelets banor för underhållning som sträcker sig långt bortom tävlingsmomentens begränsningar. Precis som *Wave Race 64* är *1080° Snowboarding* nämligen ett spel där det är minst lika roligt att bara åka omkring och leka på egen hand som att försöka vinna tävlingarna.

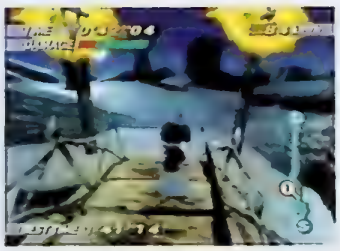
En annan sak som bidrar till variationen är de åtta olika åkarna och deras respektive brädor, eftersom de är vitt skilda i egenskaper och känsla. Till utseendet är dessa realistiskt och smakfullt framtagna, med hjälp av klädesdesignern Tommy Hilfiger och brädmärket Lamar.

1080° Snowboarding är kort sagt ett komplett snowboardspel med grafik och känsla av absolut toppklass. Än en gång har det bevisats att Nintendo går att lita på när det gäller kvalitet, och att ett spel med Shigeru Miyamotos namn i eftertexten är underhållande som få. *MW*

Snowboarding







BRÄDSPEL MED KÄNSLA

När *Wave Race 64* kom blev jag helt såld på det. Än idag spelar jag det regelbundet, trots att jag har klarat allt som går att klara. Jag kan helt enkelt inte få nog av känslan av att hoppa runt på vågorna.

Förmodligen kommer jag aldrig att få nog av att hoppa runt i snödrivorna i *1080° Snowboarding* heller, för känslan i *1080° Snowboarding* är precis lika naturlig och medryckande som den i *Wave Race 64*.

Vad Giles Goddard och hans medarbetare i Nintendos EAD-studio har lyckats prestera är ingenting annat än ett mästerverk. Det är inte bara känslan som imponerar i *1080° Snowboarding*, grafiken gör också att jag kippar efter andan. Det enda som stör mig i det här spelet är att tricken inte fått tillräckligt stor betydelse. När man nu har lyckats få med en sån komplett lista med trick borde det åtminstone finnas en ordentlig tricktävling, men det gör det inte. Men jag surar inte, för det är minst lika roligt att åka runt och göra flashiga trick. Poängen spelar ingen större roll för mig. Det är känslan som räknas.

Micke 93

FANTASTISKT FLYT

Efter att ha dissekerat halvdana snowboardspel under en längre tid började jag nästan tappa hoppet. Men så kom *1080° Snowboarding*. Shigeru Miyamotos EAD-team har i spelet använt en arkadlik metod för att framhäva sitt alldeles egna brädkoncept. För här har både känsla och grafik kombinerats på ett genuint sätt, vilket gör *1080° Snowboarding* till det överlägset bästa snowboardspelet någonsin. Stilmässigt känns spelet även mer rätt än alla PlayStations alternativ. Inga rosa dunjackor, konstiga fodrade byxor och annat larv. I *1080° Snowboarding* är karaktärerna coola. Och när någon av dem susar ned för ett stup, fladdrar deras kläder i luftmotståndet, snö sprutar upp när brädan slår i marken och det är så stiligt att man tappar andan. Fantastiskt!

Martin 93

GRAFIK 90

Ren, smidig och naturlig, på samma sätt som i *Wave Race 64*.

SPELBARHET 94

Eftersom känslan är så varierad och kontrollen så detaljerad är *1080° Snowboarding* roligt på ett helt unikt sätt.

LJUD 92

Musiken är förvånansvärt bra för att komma från Nintendo. Ljudeffekterna skapar precis rätt vinterstämning.

HÄNGIGHET 89

Trickåkningen hade gott kunnat få mer betydelse, men tävlingarna erbjuder ändå en lagom utmaning.

TOTALT

Nintendo vet hur det ska kännas att åka snowboard.

93

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Oktober
SPELARE — 1–4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Det händer stora saker i spelvärlden. Med Nintendos växande bibliotek och det kommande hotet från Dreamcast måste PlayStation-programmerarna anstränga sig ordentligt för att hinna med, och det gäller inte minst sportspelen. Men kanske ansträngde sig Electronic Arts lite för mycket under utvecklingen av *NHL '99*.

NHL '99

Med ett fåtal undantag har Electronic Arts hockeyspel alltid hållit hög klass. År efter år har EA Sports förbättrat sin omåttligt populära *NHL*-serie, och dess roll som måttstock för alla hockeyspel har aldrig egentligen varit hotad. Riktigt hur långt programmerarna kan pressa prestandan hos PlayStation är inte säkert, men det börjar kännas som att gränsen snart är nådd. *NHL '98* var otroligt bra, och ett sådant spel är inte lätt att överträffa.

Från första nedsläpp är det tydligt att Electronic Arts åtminstone har försökt. Grafiken i *NHL '99* är betydligt mer detaljerad än den i *NHL '98*. Helhetskänslan är realistisk både på isen och i arenorna över huvud taget, mycket tack vare den detaljerade animeringen. När en spelare tacklas in i sargen bågnar plexiglaset rejält. De åtta kamerorna fungerar också ypperligt för att ge spelaren ett brett sortiment av olika smidiga perspektiv. Mest realistisk är kamerainställningen Broadcast, som nästan får *NHL '99* att se ut som en riktig TV-sändning. Dessutom har Electronic Arts lagt in ett antal snygga renderade animationer som visar inflygningar över spelets olika hockeyarenor.

Målvakterna har blivit skickligare sedan sist. Det är inte lika lätt att lura dem som i tidigare *NHL*-spel, och med en enkel knapptryckning kan spelaren kontrollera dem manuellt.

Ljudbilden är också välgjord, med ljudeffekter och tillrop från spelarna som ekar precis som de hade gjort i en riktig hockeyarena. Till alla svenskars glädje har Arne Hegerfors röst återanvänts i *NHL '99* för att presentera matcherna och den här gången låter han lite mer naturlig än i *NHL '98*. Musiken är hårdare än någonsin, med gnisslande hårdrocksgitarrer och brutala trummor för hela slanten.

Att *NHL*-spelen är så kompletta vad beträffar valmöjligheter för strategi och taktik har alltid varit seriens styrka, och så är det även med *NHL '99*. Under Coaching Strategies hittar man valmöjligheter för defensivt och offensivt spel, med flera varianter för varje situation.

Dessutom talar en tydlig hjälptext om vad som är bra respektive dåligt med varje strategi. EA Sports har även lyckats att ge spelarna bra artificiell intelligens, så de svarar korrekt på de inställningar man har valt. Genom att studera dessa valmöjligheter väl får man en bra och mångsidig kontroll över laget som helhet och det tillför ett realistiskt djup till matcherna.

Komplett är även den lista över spelare och lag som man har att välja på i *NHL '99*. Förutom alla NHL-lag i den aktuella säsongen innehåller *NHL '99* 18 internationella lag, och alla namn och spelaregenskaper är korrekt inprogrammerade.

Att Electronic Arts hockeyspel innehåller bra grafik, många valmöjligheter och kompletta spelarregister är något vi med åren lärt oss att

Grafiken är detaljerad och realistisk, men tyvärr slöar den ned tempot så pass att mycket av spelkänslan går förlorad.

Som vanligt saknas det inga lag eller spelare i Electronic Arts hockeyspel. Men en svensk version med elitserie spelare får vi fortsätta att drömma om.

räkna med. Men med spelkänslan har det varit lite upp och ned. *NHL '97* var till exempel inget vidare roligt att spela, medan uppföljaren sopade golvet med alla konkurrenter. I år har kurvan tyvärr lutat sig nedåt igen. *NHL '99* är roligt att spela, men det är inte lika kul som förra årets upplaga. Den uppgraderade grafiken tycks ha gjort bildhastigheten långsammare än förut och det hämmar spelkänslan.

I övrigt innehåller *NHL '99* inte tillräckligt många nyheter för att det ska vara något givet köp. Den som redan äger *NHL '98* klarar sig faktiskt gott med det.

MW

Från första nedsläpp är det tydligt att Electronic Arts åtminstone har försökt. Grafiken i NHL '99 är betydligt mer detaljerad än den i NHL '98.

SAKNAR FLYT

Ända sedan jag började recensera sportspel har jag stört mig på speltillverkare som låter grafik gå före spelkänsla. Ett snyggt utseende tjänar ju ingenting till när det inte är roligt att spela. I viss mån irriterar jag mig därför på *NHL '99*. Det är ett snyggare spel än *NHL '98*, men inte roligare att spela.

Därmed inte sagt att *NHL '99* är dåligt. Det har fortfarande en utmärkt spelkontroll och den uppdaterade listan över lag och spelare är det inget fel på. Men det flyt som gjort Electronic Arts hockeyspel legendariska är inte lika påtagligt i det här spelet som i *NHL '98*. Grafiken är helt enkelt lite för ryckig för att jag ska vara helt nöjd, och det gör att jag hellre plockar fram det gamla men underbara *NHL '98* från hyllan. Ett annat skäl som får mig att ogilla *NHL '99* är att man har missbrukat David Bowies suveräna låt *Heroes* i introt, men det låter jag inte inverka på betyget.

Kanske beror Electronic Arts slarv på att de har lagt ned all möda på Nintendo 64-versionen. Om så är fallet har de min förlåtelse.

NHL '99 är ett bra hockeyspel, men inte bättre än *NHL '98*.

Micke 89

ETT STEG BAKÅT

Det tog ett par år för EA Sports att lära sig PlayStation, och *NHL '98* var det slutgiltiga beviset på att de kunde hantera polygoner och samtidigt återskapa känslan som fanns i Mega Drive-klassikerna. Men i år har de tagit ett steg tillbaka. *NHL '99* är ett helt okej hockeyspel men saknar flytet som fanns i förra årets upplaga och som gjorde *EA Hockey* och alla dess 16bits-uppföljare så perfekta. Förmodligen kände de sig tvungna att förändra upplägget för att inte upprepa sig själva, men den här gången tycker jag faktiskt att de gjorde fel. Och vem tog beslutet att fylla soundtracket med gräsligt skrikiga hårdrocksgitarrer?

Tobias 85

GRAFIK **88**
Mer detaljerad än i tidigare NHL-spel, men tyvärr på bildhastighetens bekostnad.

SPELBARHET **86**
På grund av den något långsamma bildhastigheten är NHL '99 lite för rörigt.

LJUD **89**
Stämningsfullt och med Arne Hegerfors på plats för att presentera matcherna. Men musiken är hemsk.

UTMANING **91**
Den som gillar NHL får verkligen valuta för pengarna, men det finns även mycket att göra i internationella sammanhang.

TOTALT
Mer detaljerat än NHL '98, men inte roligare.

88

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — 2 oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Konami är tillbaka med ännu ett fotbollsspel. Som vanligt helt utan licenser eller verkliga spelarnamn, men med en spelkänsla som överträffar allt annat.

International Superstar

Förra året släppte Konami *International Superstar Soccer Pro* till PlayStation. Till skillnad från *FIFA*-spelen innehöll det inga verkliga spelarnamn eller klubblag, men spelkänslan var desto bättre. I *International Superstar Soccer Pro '98* finns det fortfarande inga verkliga spelarnamn eller lag. Men det spelar ingen roll, för Konami är fortfarande världsmästare på att göra underhållande fotbollsspel.

Grafiken i *International Superstar Soccer Pro '98* är ganska enkel. Det syns med en gång att Konami inte ens har försökt att uppnå samma avancerade realism som EA Sports tycks sträva efter, utan föredragit ett smidigt, mer arkadlikt utseende. Det är framförallt den detaljrika animeringen som gör *International Superstar Soccer Pro '98* snyggt. Spelarna vänder på huvudet för att se var bollen är, målvakterna visar stor variation på kast och hårresande räddningar och alla animationer är sammanfogade med en precision som gör spelet mycket smidigt.

Det syns att Konami inte ens har försökt att uppnå samma avancerade realism som EA Sports tycks sträva efter, utan föredragit ett smidigt, mer arkadlikt utseende.

Inga digitala fotbollsspelare på PlayStation har någonsin haft så kompletta rörelsemönster som de i *International Superstar Soccer Pro '98*. Spelarnas omgivning är också välgjord, med ett stort undantag; regnet. Regnet i det här spelet består bara av lodräta streck som färdas sakta ned mot skärmens botten och det ser inte speciellt realistiskt ut alls.

Till utseendet har *International Superstar Soccer Pro '98* ändå vad som krävs för att göra matcherna intressanta, men tyvärr är det värre med ljudet. Publiken låter visserligen ganska trovärdig, men det låter som om bollen vore gjord av kartong. En liten, men ganska irriterande detalj som Konami borde ha ändrat på.

Kontrollen är enkel men komplett. En mycket användbar funktion har tilldelats knapparna L2 och R2, där spelaren kan aktivera förvalda spelstrategier. Det finns åtta olika strategier att välja mellan och två av dem går att använda samtidigt. Allt annat som berör formation, taktik och så vidare går enkelt att ställa in i en tydlig meny. En annan bra funktion har tilldelats skott- och chipknapparna. När någon av dessa trycks in visas en liten energistapel som talar om för spelaren hur hårt skottet blir, vilket är mycket användbart vid till exempel frisparkar.

Bäst av allt är att spelarnas artificiella intelligens går hand i hand med den väl uttänkta kontrollen. I *International Superstar Soccer Pro '98* kan spelarna nicka, brösta och slå volleysparkar bättre än någonsin och det känns alltid att man själv kontrollerar vad laget som helhet gör. Det gäller i högsta grad även för målvakterna, vars rörelsemönster och intuition äntligen gör dem så pålitliga som man alltid har velat ha dem.

Det finns 40 olika länder att välja mellan i *International Superstar Soccer Pro '98*. Med dem kan man tävla i vänskapsmatch, cupspel, världsmästerskap eller All-Star Mode där bara de allra bästa spelarna deltar.

Förra året gjorde *International Superstar Soccer* debut på både PlayStation och Nintendo 64. Då var versionen till Nintendo 64 klart överlägsen den till PlayStation, men i år är skillnaden inte lika stor. *International Superstar Soccer Pro '98* är ett oerhört välprogrammerat och underhållande fotbollsspel, och trots att versionen till Nintendo 64 är snyggare behöver PlayStation-spelare inte längre känna sig avundsjuka på dem som äger en Nintendo 64. *MW*

BÄST TILL PLAYSTATION

1998 har blivit ett riktigt fotbollsår, tack vare VM i Frankrike. Just därför är det lite ironiskt att årets bästa fotbollsspel är det som har minst med VM att göra. Men Konami har aldrig behövt bry sig om vad som händer i den verkliga världen. Deras fotbollsspel har ändå alltid varit de bästa. Visst är det trevligt med verkliga lag, ligor och fotbollsarenor. Men bara spelet är underhållande nog bryr jag mig ärligt talat inte speciellt mycket om vad mina spelare heter.

Och årets upplaga av Konamis mästerverk är minst sagt underhållande. Så fort jag börjat spela slogs jag av hur smidigt allting flöt och hur detaljerade spelarnas rörelsemönster var. Snart visade det sig att även känslan var på topp och det dröjde inte länge förrän jag hade fastnat framför rutan med målhets upp till öronen. Konami har verkligen lyckats ge sitt spel en otrolig helhetskänsla. Grafiken och känslan är tätt sammanfogade, vilket gör spelet dynamisk och intuitivt.

International Superstar Soccer Pro '98 är helt enkelt det roligaste fotbollsspel jag någonsin har spelat till PlayStation.

Micke 93

Soccer Pro '98

KONAMI GÖR ALLTING RÄTT

Jag tycker fortfarande att Nintendo-versionerna av *International Superstar Soccer* är de bästa, men i *International Superstar Soccer Pro '98* hittar PlayStation-ägare ett av de bästa fotbollsspelen någonsin. Konami vet vad smakfull design och flyt i spelet innebär och hur töntigt overkliga namn spelarna än har föredrar jag tveklöst det här framför allt vad FIFA- och VM-licenser heter.

Tobias 91

GRAFIK 89

Den detaljerade och varierade animeringen gör grafiken oerhört smidig.

SPELBARHET 92

Det råder ingen tvekan om att Konami är i högform. Känslan är helt enkelt suverän.

LJUD 80

Stämningen på läktarna är hög, men det låter som om matchbollen har tillverkats av papp.

UTMANING 91

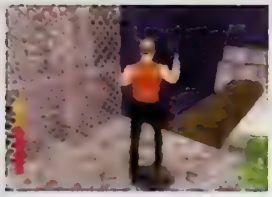
Eftersom spelaren kan ställa in svårighetsgraden på så många sätt kan alla få en lagom svår utmaning.

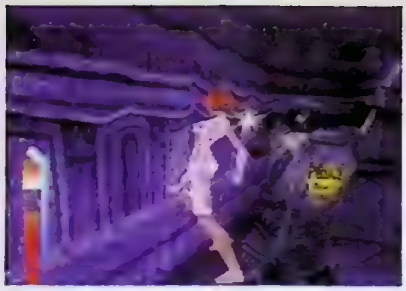
TOTALT

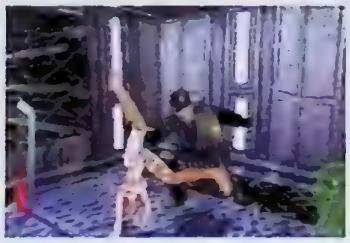
Årets fotbollsspel till PlayStation.

92

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Kalisto
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —







I *The Fifth Element* saknas en del grundläggande element. Som utmaning, spelbarhet och fantastisk grafik. Men tack vare att det bygger på en så välgjord film kommer det undan.

The Fifth Element

Spelet *The Fifth Element* börjar väldigt lovande. Man får se sekvenser ur filmen som spelet baserar sig på. Sedan blir det tyvärr bara sämre. Spelet har inte mycket av det som gjorde filmen annorlunda och speciell, det är helt enkelt ett äventyr som mest går ut på att skjuta.

På den första banan spelar man som Korben som i filmen spelades av Bruce Willis. Besvikelsen är stor då man inser att Bruce inte alls gör sig i pixelformat. Äkthetskänslan försvinner direkt. Sedan ska man mest gå runt för att leta efter laboratoriet där Leeloo alias Milla Jovovitch befinner sig, för att befria henne från en grupp galna vetenskapsmän.

I Korbens skepnad kan man hoppa, krypa, smyga, gå och skjuta. När energimätaren går nedåt gör man bäst i att plocka upp ett av alla medipak som ligger utplacerade lite varstans och när det dyker upp vakter gör man bäst i att skjuta allt vad man kan. Ammunitionen är obegränsad och här och där kan man plocka upp en sköld som gör att vakterna inte träffar en med sina skott. Musiken är hämtad från filmen och gör en lite nervös och kallsvettig, men eftersom fienderna inte besitter någon vidare artificiell intelligens känner man snart att de är överlistade. När Korben har befriat Leeloo ur sin glasbur tar hon över på bana två.

Leeloo har inga vapen, utan försvarar sig med sparkar, hopp och knytnävsslag. Tyvärr är spelbarheten inte så känsligt utvecklad, för även om man är en mästare på trick och kombinationer räcker det med att trycka allt vad man har för att bli av med efterhängsna poliser och små jaktrobotar.

Banorna i *The Fifth Element* är ganska enkelt utformade och detaljlösa. Gångarna är många och lite svåra att hitta i, och för att komma vidare måste man hela tiden klura ut hur man stänger av elektriska spärrar eller öppnar låsta dörrar.

Tråkigt nog är det här spelet inte hälften så spännande som filmen och inte tillnärmelsevis så bra som det kunde ha varit med tanke på förutsättningarna. Att bara gå runt och skjuta lite när det kommer fiender är ingen direkt utmaning. Det hade varit bättre om man till exempel hade fått svåra uppdrag att klara av, och om Korbens och Leeloos respektive färdigheter gick att utnyttja mer och på ett smartare sätt.

Av det stora science fiction-äventyret blev ganska lite kvar när det förvandlades från film till spel. Det känns som att Kalisto inte riktigt har utnyttjat möjligheterna till fullo. Men om man inte jämför spelet med filmen blir det annorlunda. Då kan man säga att det är ett ganska spännande äventyr i lustiga miljöer.

LL

JAG ÄR BESVIKEN

Jag hade höga förväntningar på det här spelet, för jag gillade filmen *The Fifth Element*. Men det säger ju sig självt att den typen av storslaget rymdepos om framtiden blir lite platt i programmerad version. Och att Jean-Paul Gaultiers osannolikt fantasifulla kreationer inte gör sig i polygonformat.

Jag tycker att Kalisto kunde ha gjort någonting extra när de väl fick chansen. För de skulle säkert till och med själva hellre hyra filmen på video än att spela det här.

Lovisa 79

GRAFIK 78
Fina filmsekvenser, något kantiga banor. Och Bruce är sig inte lik.

SPELBARHET 76
Lite svårstyrt ibland.

TOTALT
Filmen var bättre.

LJUD 84
Stämningsfull musik från filmsoundtracket.

UTMANING 80
Inget klurande, bara skjutande.

78

Future Cop: LAPD

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Electronic Arts
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

I *Future Cop: LAPD* samlar Electronic Arts ihop en drös spelklyschor och levererar saker som vi alla har sett och spelat förut. Dock med ett par undantag.

Los Angeles är känd som änglarnas stad, men år 2100 tycks det inte finnas några änglar kvar där. Nu härskar kaos och oro och den enda som kan få ordning på situationen är en skoningslös polis som använder sig av det senaste inom vapenteknologin.

Future Cop: LAPD är spelet där *Robocop* möter *Gauntlet*. Här handlar det om att bokstavligen skjuta sönder allt som rör sig. Och fort ska det gå. Polisen i den framtida metropolen Los Angeles använder sig av en typ av svävare som när som helst kan förvandlas till en veritabel mördarmaskin på två ben. Och transformationen utförs mycket enkelt genom att trycka på L1 och R1.

Vapenmässigt finns det en hel del valmöjligheter. Eldkastare, kulsprutor, raketer och laser är vardagsmat. Men de riktigt tunga vapnen blir inte tillgängliga förrän de lite svårare uppdragen är avklarade.

Spelmässigt bjuder inte *Future Cop: LAPD* på några direkta överraskningar. Det hela är tämligen enformigt tills man ger sig på tvåspelarmöjligheten. Det är då hela spelet lyfter och blir riktigt underhållande. Det är ett gammalt beprövat knep, men det fungerar så väl. Att dundra genom Los Angeles med en samarbetspartner väcker nostalgikänslor och här kammar *Future Cop: LAPD* hem en hel del poäng. Vill man inte arbeta ihop går det utmärkt att möta varandra i ett lite annorlunda spelupplägg som påminner om det i *Return Fire*. Ett friskt inslag som ökar spelvärdet ytterligare. Ändå är *Future Cop: LAPD* inte så att man går i taket. *MJ*

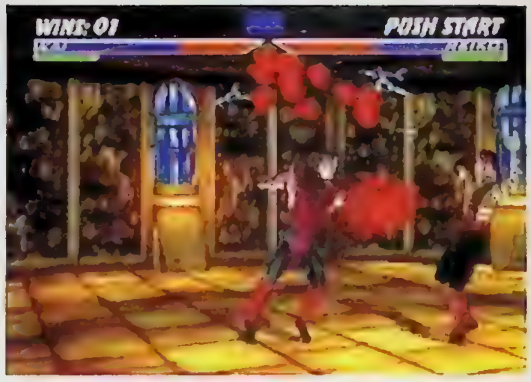
LITE SJÄLLÖST

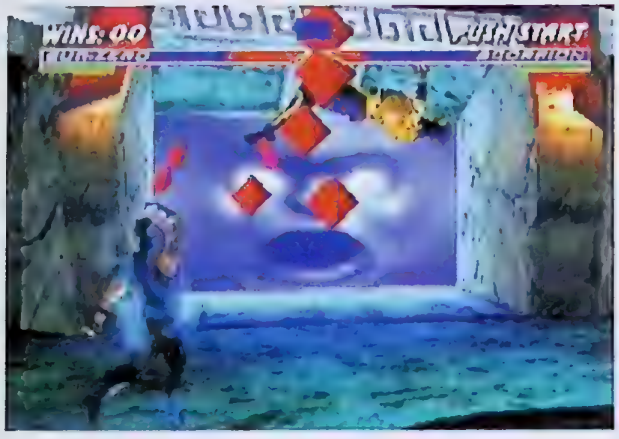
Future Cop: LAPD är kanske inte spelet vi alla väntat på. Men gillar man shoot 'em up och har spelat sig trött på samtliga andra spel i genren kan det, trots vissa klavertramp, bjuda på en hel del underhållning. Electronic Arts verkar inte riktigt ha lagt ned hela sin själ i det här spelet, vilket märks tydligt. Men så är ju heller inte shoot 'em up deras starkaste sida.

Martin 76

GRAFIK 79	SPELBARHET 84	TOTALT
Funktionell men relativt detaljfattig.	Ett kul spel för två. Ensam däremot är en helt annan historia.	Ett uttjatat koncept som får nytt liv.
LJUD 80	**UTMANING 81**	**82**
Helt godkänd musik utan några större överraskningar.	Småkrångliga uppdrag som kan klaras av tillsammans med en vän är aldrig fel.	

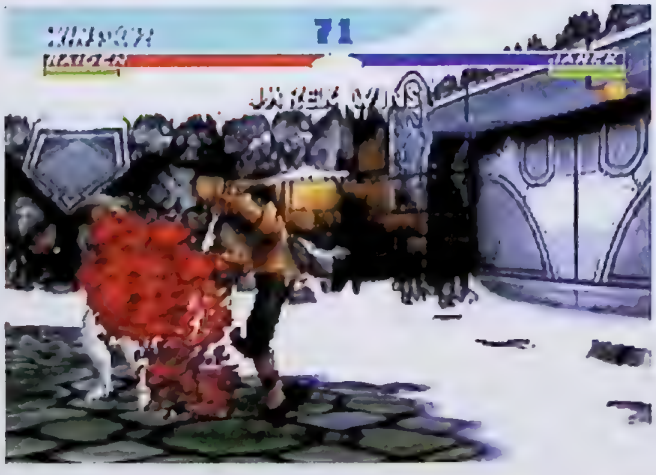
SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Eurocom
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

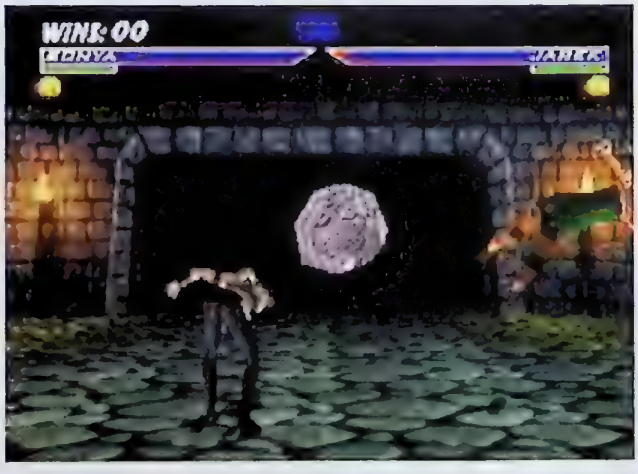




Mortal

Att *Mortal Kombat* alltid har fungerat i arkadhallarna är ett faktum. Frågan är hur långlivat det är för hemmabruk.





Det finns någon slags förklarande historia bakom den här misshandelsturneringen också. Någonting om ännu en omgång i den eviga kampen mellan de onda och de goda. Men när det gäller *Mortal Kombat* spelar storyn om möjligt ännu mindre roll än vad som är brukligt i beat 'em up-spel. *Mortal Kombat* är showbrottning kombinerat med splatterfilmeffekter och brutal humor där det alltid har varit de spektakulära specialeffekterna och det bisarra våldet som räknats. Och som alltid i uppföljare krävs det mera och större och värre av det värsta för att det ska kännas bra. Det vet Midway givetvis och de har inte sparat på krutet.

Den grundläggande nyheten är givetvis den polygonuppbyggda 3D-grafiken och de interaktiva miljöerna. Och den höga bildhastigheten. Rollbesättningen är en blandning av gamla favoriter som Raiden, Sub-Zero, Scorpion och Goro – som till skillnad från i arkadspelet är spelbar som hemlig karaktär – och nyare förmågor som Shinnok och Quan Chi.

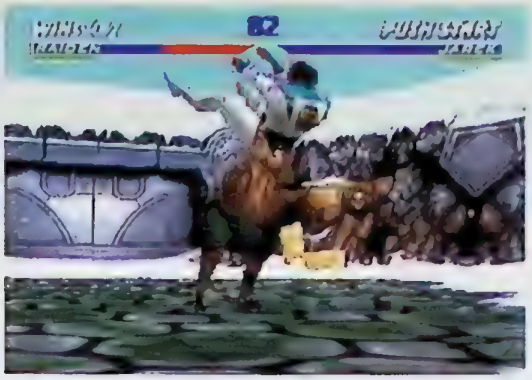
Mortal Kombat är showbrotting kombinerat med splatterfilmeffekter och brutal humor där det har alltid varit de spektakulära specialeffekterna och det bisarra våldet som räknats.

Naturligtvis finns alla de vanliga beat 'em up-spelformerna representerade och *Mortal Kombat 4* är dessutom fullkomligt fullpackat med hemligheter som Big Head Mode, dolda karaktärer, hemliga vapen, alternativa slut och nya kostymer (missa inte Johnny Cage i smoking och med Bond-pistol).

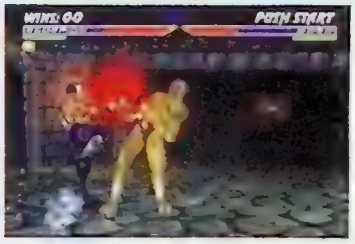
Vana Mortal Kombat spelare kommer även att känna igen kontrollfunktionerna även om 3D-grafiken gör det möjligt att röra sig i djupled och det går att plocka upp stenblock och andra tillhyggen på vissa av banorna.

Som vanligt är alla deltagare utrustade med diverse olika typer av eldbollar, magiska blixtar eller andra typer av distansvapen och de är dessutom beväpnade med allt från spikklubbor till slagsvärd och armborst. Vapen som det kräver speciella knappkombinationer för att kunna plockas fram och som motståndaren dessutom kan rycka åt sig om man inte ser upp.

Naturligtvis är *Mortal Kombats* kännetecken – Fatalities, de blodiga avslutningarna – nu värre än någonsin. Man kan finhacka sina motståndare i fläktar, slita av armar, ben och huvud på ett otal sätt, elda på med eldkastare och energiblixtar, spruta giftig gas eller helt enkelt sätta punkt med en fatal kyss. Allt alltså i 3D. Och grymmare, groteskare och mer skrattretande än någonsin. *JS*



Kombat 4



BLODET HOPPAR

Det fanns en tid då *Mortal Kombat* verkligen var magiskt och när den digitaliserade grafiken verkligen fick mig att häpna. Även om det fortfarande var 2D var det ju mer tredimensionell 2D än den platta *Street Fighter*-grafiken. Och blodet sprutade. Och ljudeffekterna var så coola att man häpnade. Och Midways marknadsföring stod i en klass för sig.

Nu är allt det där historia men på något sätt finns i alla fall lite av magin kvar. *Mortal Kombat* är liksom alltid *Mortal Kombat*, om man kan bortse från pinsamheten *Mortal Kombat Mythologies*. *Mortal Kombat 4* ligger naturligtvis ljusår efter spel som *Tekken 3* både grafiskt och spelteknisk, men underhållningsfaktorn är ändå relativt hög. Om man tycker att avslitna lemmar, fontäner av kantigt polygonblod, bisarra specialattacker, brutala kampvrål och överdrivet underhållningsvåld i största allmänhet är roligt, vill säga. Och det gör jag väl. Tror jag. En stund i alla fall. Vad det egentligen handlar om, är om man gillar själva *Mortal Kombat*-idén eller inte. Gör man det har man definitivt roligt med *Mortal Kombat 4* även om hållbarheten är begränsad och det finns en övre gräns för hur många Fatalities man orkar öva in och utföra innan man storknar.

Jonas 75

BRUTALT ROLIGT

Att jämföra *Mortal Kombat* med seriösa beat 'em up-spel är som att jämföra Itchy & Scratchy med välteckнade anime-filmer. *Mortal Kombat* handlar om humor, inte om seriös fighting. Och till Nintendo 64 har *Mortal Kombat* blivit ännu roligare. Här är karaktärerna ännu mer överdrivna, slagsmålen ännu mer hysteriska och blodet kladdigare än någonsin. Dessutom tillåter kontrollen större variation än i något tidigare *Mortal Kombat*-spel och de nya vapnen öppnar dörren till en helt ny värld av elakheter.

Att *Mortal Kombat 4* släpps innebär inte att problemet med bristen på bra beat 'em up-spel till Nintendo 64 är löst. Men jag har fått ett nytt Nintendo 64-spel som jag faktiskt blir road av att spela och efter några minuter med *Mortal Kombat 4* skrattar jag lika rått som Bart och Lisa Simpson gör när Itchy just har perforerat Scratchy med en tryckluftsborr.

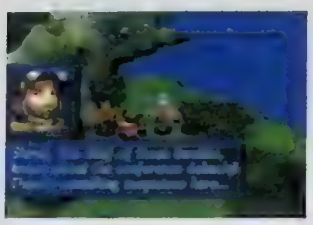
Micke 85

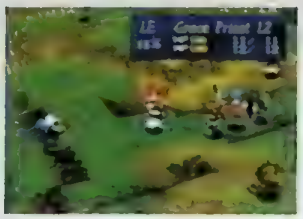
81	**73**
Mycket snabbt men naturligtvis också präglat av digitaliserings-teknikens inbyggda ryckighet.	Tekniken har sprungit ifrån *Mortal Kombat*. Nu krävs det bättre kontroll än så här.
85	**79**
Som vanlig sitter avgrundsvrålen, stridsropen och de andra ljudeffekterna perfekt.	Nöjet är att upptäcka alla bisarra inslag. Hållbarheten är det dock sämre ställt med.

Ett spel att älska... för fansen... en liten stund.

80

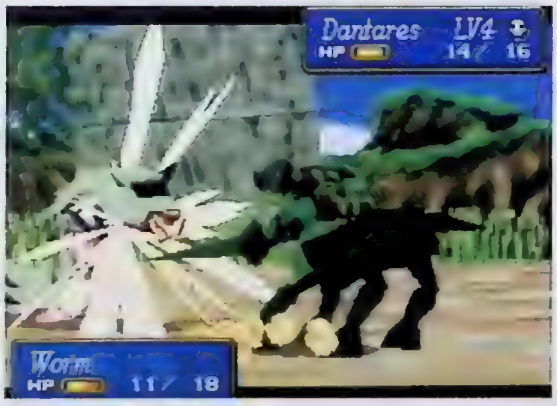
SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Sonic & Camelot
DISTRIBUTION — Brio
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —





Shining Force III

Saturn drar sin sista suck. Sega har släppt vad som kanske blir det allra sista spelet till konsolen. En epok är på väg mot sitt slut.



I ett RPG måste det finnas en balans mellan ett flertal olika faktorer. Vad som framför allt krävs är en bra och djuplodande handling, karaktärer med starka personligheter samt underhållande och inte alltför långsamma kampscener. I *Shining Force III* existerar vissa av elementen, men de kompletterar inte varandra speciellt bra. Först och främst gäller det handlingen som ofta känns trög. Bara i början av spelet ska en mängd olika fakta presenteras innan det ens går att sätta igång. Det kan ses som en fin gest av Sega att vilja späda på så mycket som möjligt, men den första tiden i spelet känns mest seg.

Karaktärerna tar man inte heller till hjärtat direkt. Visserligen blir de mer sympatiska med tiden, men konstigt vore det ju annars.

Rent grafiskt har *Shining Force III* en hel del att bjuda på. Kampscenerna är mycket välgjorda och bakgrunder och karaktärsdesign likaså. Ljudmässigt är inte det här något mästerverk, men *Shining*-serien är inte direkt känd för att bjuda på några gudomliga toner. Musiken är inte alls värdelös men kan bli lite påfrestande.

För att uppskatta *Shining Force III* krävs det mer tålamod än i de flesta andra rollspel. Inledningen är som sagt lite jobbig och karaktärerna stiger inte speciellt snabbt i graderna. Spelet är däremot tämligen stort och allt eftersom dyker nya färdigheter och magier upp. Ett klassiskt speluppläg helt enkelt.

Shining Force III kommer förmodligen inte att få alla Saturn-ägare att slå klackarna i taket, men det kan ändå erbjuda 40 timmars halvhjärtat spelande. Det är ett medelmåttig spel ur en erfaren rollspelares synvinkel. Nybörjare kanske finner mer glädje i det. Men livet är ju som en radio – det handlar bara om inställningen.

MJ

DUGER ETT TAG

Det är många som har sagt att *Shining Force III* är det absolut bästa rollspelet till Saturn. Jag kan inte riktigt hålla med. Det är alltför slött och hafsigt för att vara riktigt medryckande. Men visst finns det ett par trevliga inslag i spelet. Många av dessa känner jag igen från förr vilket är både positivt och negativt. Det verkar som om Sega med *Shining Force III* har hållit en ganska lågmäld profil och den genomsyrar hela spelet. De skulle gott och väl ha kunnat ta ut svängarna lite och på så sätt erbjuda oss någonting bättre. Om de hade gjort det skulle jag tycka så mycket bättre om spelet. Nu förblir det bara ett godkänt rollspel som håller en liten stund.

Martin 75

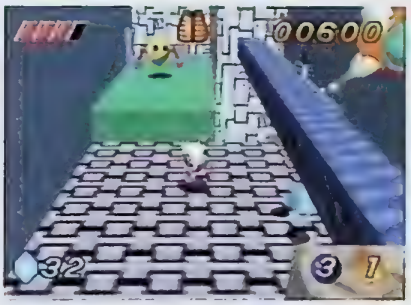
GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
80	76	
Godkänd grafik som ibland imponerar.	Pedagogiskt uppbyggda spelmenyer som är näst intill identiska med föregångarnas.	Ett godkänt RPG.

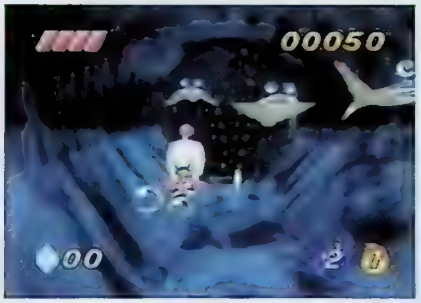
LJUD	HUMANITET	
76	68	
Tradiga melodier som kan gå en på nerverna.	Inte tillräckligt intressant för att hålla spelaren framför bildröret i 40 timmar.	**78**

SPELTYP — Action
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Hudson
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 22 oktober
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Hudson ger inte upp. De tycker att *Bomberman* är ett toppenkoncept och fortsätter att ge ut spel trots att vi inte vill ha mer. De hörde tydligen aldrig varningssignalerna när de släppte *Bomberman 64*.

Bomberman Hero





Är man Bomberman så bombar man. Ni har hört det förut. Och faktum är att ingenting har förändrats. Tyvärr inser inte spelutvecklarna bakom *Bomberman*-konceptet att det faktiskt inte räcker för att ta ett spel vidare. Man måste ha nya idéer. Man måste förändra grundutförandet. Och man måste vara lite innovativ. Det går inte att bara applicera ett skal på en spelmotor, kasta in en karaktär som alltid har varit populär och tillsätta lite dynamit. För det smäller inte tillräckligt högt. I dagens läge finns det så många konkurrerande spel som har huvudpersoner som kan bränna av en salva med pistolen som får hela TV:n att skakaoch stackars Bomberman att springa och gömma sig. Och dessutom skämmas för sina billiga bombartrick, om att skjuta iväg en bomb, eller kanske till och med två i taget.

Nu är väl i och för sig *Bomberman* inte tänkt att vara ett högexplosivt spel. Självklart spelar gullighetsfaktorn in, och det är klart att Bomberman själv är supersöt vilket ger plus i kanten.

Men det är inte tillräckligt spännande att springa runt i en 3D-värld och spränga fiender och hinder med små runda, svarta leksaksbomber som ser ut som de svarta salta man kan köpa i godisaffären.

Det känns som att *Bomberman Hero* borde kunna erbjuda mer. Det vi får är fem omgångar uppdelade i vardera tre till fem nivåer. Varje omgång avslutas på klassiskt manér med en boss som ska besegras. Nivåerna är alla väldigt korta och går snabbt att klara av. När man är klar är man nästan förvånad eftersom det hann sluta nästan innan man förstod att det hade börjat.

Bomberna som används för att sätta skräck i fienderna finns i olika utföranden. Eldbomberna flammar upp och bränner en om man står för nära, saltbomberna är fulla av salt och verkar inte bita på fiender i första taget, isbomberna fryser fienderna till isbitar, och sedan finns bomberna som man själv kan bestämma när de ska detonera. Så att man slipper bli bombad själv. Vilket ju faktiskt borde vara omöjligt när man är en Bomberman.

LL

CHARMLÖST

Bomberman känns mycket friare sedan det började att utvecklas till Nintendo 64. Det tycker jag är en fördel. Men en tråkig sak är att det nu känns som att det går ut mycket mer på att bomba fiender än att vara taktisk och ta sig fram genom väggar och liknande. Man ska till exempel bomba en massa små gulliga gula kycklingar, vilket enligt min åsikt är helt charmlöst. Jag vill spränga bort berg så att man kommer fram.

Lovisa 70

GRAFIK 80
Rent men inte så detaljerat och inte lika fint som *Bomberman 64*.

SPELBARHET 78
Mycket spring i en tredimensionell värld.

LJUD 76
Mycket enformig hissmusik.

SYSSELSÄTTNING 70
Synd att det inte finns någon flerspelarmöjlighet.

TOTALT
Bomberman kommer alltid att vara bäst i originalutförandet.

74

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Core
DISTRIBUTION — Wendros
SLAPPS — Oktober
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Med *Fighting Force* lyckades Core inte leva upp till den Lara Croft-älskande spelvärldens höga förväntningar. Frågan är om *Ninja* är särskilt mycket bättre.

Ninja: Shadow of

Vattenbanan är en av de mest tröttsamma.

De mystiska och livsfarliga ninjor som ljudlöst brukar dyka upp ur skuggorna och förrätta sitt smutsiga värv med dödlig precision är sällan några hjältar. Oftast står de i ondskans och skurkarnas tjänst, lönnmördare med förkärlek för mörker som de egentligen är. Men när nu Core ger en ninja chansen att rädda världen handlar det verkligen om att våga träda fram i ljuset för att ha en rimlig chans att vinna. Efter ett otal förseningar och uppskjutna releasedatum ser det ut som om *Ninja* äntligen får lov att ge sig ut på äventyr. Att det tagit hela tre år att utveckla det här spelet beror antagligen till viss del på en dam vid namn Lara som krävt en hel del uppmärksamhet de senaste åren. Den största anledningen är dock att Core ursprungligen började att utveckla *Ninja* till Saturn och mycket av den ursprungliga programmeringen fick göras om från början. Med facit i hand anser i alla fall utvecklingsteamet att det var ett lyft att istället få arbeta med PlayStation och att spelet vunnit på formatbytet.

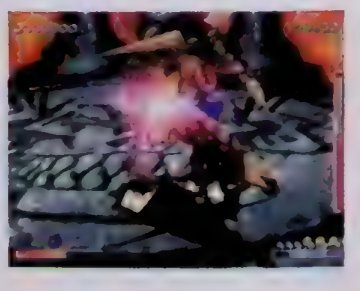
Ninja: Shadow of Darkness är ett ganska rättframt beat 'em up med äventyrsbakgrund. Inspirationen är hämtad från spel som *Ghosts 'n Goblins* och *Rygar* och förutom de rena striderna finns det både pussel- och plattformsinslag. Ramhandlingen är en historia om hur en krigsherre tar makten i ett forntida Japan med hjälp av demoner men sedan inte kan bli av med sina obehagliga medhjälpare. Som ninjan Kurosawa får man uppdraget att rensa världen, som i det här fallet består av 13 olika nivåer, från slöddret. Handlingen och äventyret utvecklas ganska linjärt. Det börjar lite försiktigt i en solig skogsdunge där man kan öva in de grundläggande attackerna med slag, sparkar och kastknivar och samtidigt ta hand om ett gäng relativt klena karatekillar. Besegrade fiender ger oftast belöningar i form av mynt och här och var finns det kistor med bonusföremål som bör plockas upp. För pengarna kan man köpa svärd, yxor, magier och energi i handelsboden som återfinns mellan nivåerna, och på bonuslistan finns uppgradering av styrka och vapen och även ett antal olika magier som kommer väl till pass längre fram.

Motståndet hårdnar nämligen ganska snabbt. Snart har man allt från seglivade skelett och samurajer till jättekrabbor och mördarfiskar att tampas med. Banorna varierar från djupa skogar och snöklädda fält till ödsliga kyrkogårdar och ruiner. Förutom fiender måste man också överallt se upp för fällor i form av fallande träd och rullande stenklot. Bonuskistorna är inte heller så sällan riggade med bomber eller fallande spjut så det gäller att se upp för snubbeltrådar. Själva striderna är dock tämligen enkla till formen. Det gäller att placera sig rätt och sedan använda de slag eller vapen man har till hands. Får man in tre slag eller sparkar i rad på samma fiende avslutas attacken automatiskt med en snygg golvning av motståndaren, precis som i gamla fina *Double Dragon*. Även de stora och ibland svårslagna bossarna agerar efter ganska tydliga mönster och kräver mer taktik än teknik för att besegras. Tålamod och utnötningstaktik rekommenderas. Och även om det finns extraliv lite varstans gäller det naturligtvis att vara försiktig. Förlorar man ett liv försvinner också alla svärd, magier och andra godbitar man har samlat på sig.

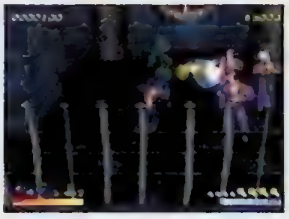
Den förprogrammerade kameran flyttas hela tiden beroende på vad som händer på skärmen. Det gäller alltså att hela tiden försöka hitta bästa placering på skärmen, i synnerhet vid passerandet av olika rörliga plattformar och andra precisionskrävande moment. För att ta sig vidare på banorna krävs det oftast också att man hittar nycklar som ligger dolda här och var och på sina ställen finns det också knappar och spakar som måste ställas om för att öppna passager längre fram. *Ninja: Shadow of Darkness* är dock huvudsakligen ett beat 'em up och för att rädda världen krävs i första hand snabba och uthålliga knapptryckarfingrar.

Även de stora bossarna agerar efter ganska tydliga mönster och kräver mer taktik än teknik för att besegras. Tålamod och utnötningstaktik rekommenderas.

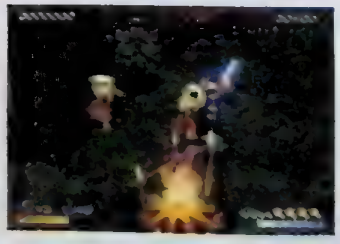
JS



Darkness



Affärerna är ganska meningslösa eftersom föremålen är svindyra och ändå går att hitta på banorna.



VARKEN ELLER

Killen som sköter kameran i det här spelet är ingen stjärna. Det är inte så ofta hans och min uppfattning om bästa synvinkel stämmer överens. Och fienderna är inte alltför smarta de heller, vilket gör att de flesta striderna förfaller till ett frenetiskt knapptryckande utan närmare eftertanke. Man lär sig dessutom ganska kvickt att man kan hålla sig utanför många av ondingarnas reaktionsradie och lätt plocka ned dem med kastvapnen. Taktik, jovisst, men det är inte taktiska överväganden som utnyttjar dålig programmering och rena buggar som får mig att bli engagerad i ett äventyr.

Visst är det kul att hacka och slå sig fram genom spännande världar och visst finns det en hel del roliga vapen och karaktärer att gotta sig åt. Problemet är bara att hela äventyret följer ett alltför tydligt, rätlinjigt mönster där alla valen redan är gjorda på förhand. Plattformsinlagen i sin tur störs av den bakvända och ibland riktigt dåliga kontrollen och blir mest irritationsmoment. Eftersom Core dessutom verkar ha glömt bort att ens försöka hitta fram till någon slags österländsk ninjastämning och låter huvudpersonen hoppa fram som vilken blåklädd actionhjälte som helst, blir jag riktigt besviken. För min del kan *Ninja: Shadow of Darkness* gärna stanna kvar i skuggorna.

Jonas 70

OINTRESSANT

För varje ny Core-titel jag spelar blir jag ännu mer säker på att *Tomb Raider* och Lara Croft var något av en lyckträff. Rätt koncept vid rätt tillfälle så att säga. För inte har det brittiska spelhuset lyckats övertyga med något av sina andra spel. Ärligt talat tror jag inte att någon ens minns titlar som *Shellshock*, *Swagman* eller *Thunderhawk*, och om ett par år kommer förmodligen *Fighting Force* och *Ninja* vara lika bortglömda.

Med andra ord är *Ninja: Shadow of Darkness* inte särskilt spännande. Istället för att verkligen låta sig inspireras av klassiska ninja-spel som *Shinobi* och *Ninja Gaiden* har Core producerat en simpel *Double Dragon*-kopia. Och inte ens lyckats med det.

Tobias 67

GRAFIK 77
Snygga karaktärer och miljöer men lite för mycket flimmer.

SPELBARHET 69
Kontrollen är enkel men brister i både rörelsefrihet och exakthet.

LJUD 83
Väl avvägda specialeffekter och stämningsfull musik.

UTMANING 68
Det finns mycket att utforska men handlingen fortskrider alltför linjärt.

TOTALT
Core misslyckas med att följa upp *Tomb Raider*. Igen.

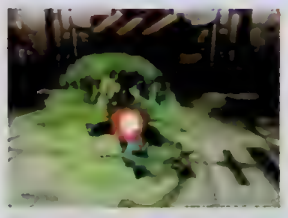
70

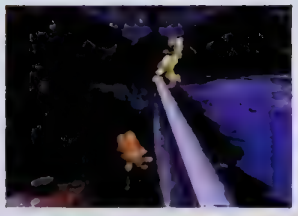
SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Saffire
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Oktober
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

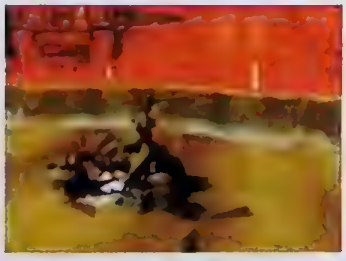
"Välkommen till Neo America" lyder hälsningsfrasen i *Bio Freaks*. Och Midways bild av framtiden stämmer ganska väl i den vanliga, dysotropiska visionen av en efter-katastrofen-värld med blandning av högteknologi och barbari i dystra miljöer.

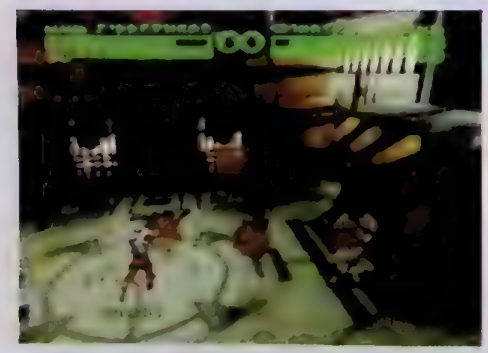
Bio Freaks

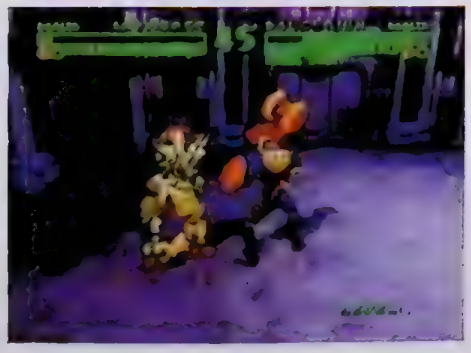
I ett seriöst försök att variera beat 'em up-utbudet har man valt att låta en samling tungt beväpnade stridsrobotar, cyborger och vanliga monster bekämpa varandra på en rad stora och delvis interaktiva arenor. Grundkonceptet är naturligtvis det vanliga med åtta olika karaktärer med olika egenskaper som möts i en turnering. Utbudet spänner över hela linjen från lätta, snabba och svagare figurer till de stora tunga typerna. Gemensamt för alla är att de har begränsad flygförmåga med hjälp av ett jetpak, de har någon form av projektilvapen eller laser och de kan gömma sig bakom en ogenomtränglig sköld under kortare stunder. Lägger man där till lite allmän klumpighet på grund av all beväpning förstår man att det här inte handlar om stylad kampsport i stil med *Tekken* utan mer om taktisk eldgivning och brutala slagväxlingar.











Alla kämparna är naturligtvis också utrustade med fantasifulla namn som Psyclown, Bullzeye och Sabotage, och alla har en rik uppsättning specialknep och överraskningar att ta till. Banorna är dessutom ovanligt stora och delvis interaktiva. Det finns lavaströmmar och elfällor att akta sig för och man kan också flyga upp på olika avsatser för att skaffa sig bättre anfallsposition. Det brutala innehållet förstärks dessutom av att det är fullt möjligt att slita loss diverse kroppsdelar från motståndarna. Och tycker man om att se segraren buga sig mot publiken med blodet sprutande ur en armstump, uppskattar man definitivt *Bio Freaks*.

JS

KUL FÖRSÖK

Har man en 40-millimeters automatkanon på sisådär en 30–40 kilo fastbunden på armen slåss man med långa svepande rörelser. Inget annat. Effektivt om man träffar men inget som inbjuder till briljerande med snabba attacker, kontringar och kombinationer. Men varför slåss över huvud taget när man kan flyga upp på en avsats och bekvämt skjuta fienden i bitar med nämnda kanon?

Bio Freaks är proppfullt av kul prylar att upptäcka och prova och även om det mesta har funnits i andra spel känns kombinationen ny och spännande. Det finns säkert många som kommer att älska eller i alla fall gilla Sabotage och hennes våldsamma kompisar för alla häftiga vapen och specialeffekters skull. Mitt intresse svalnade dock ganska snabbt. Även om Midway den här gången lyckats tillräckligt väl med grafik och övrig teknik och alla finesser fungerar som det var tänkt blir spelandet snabbt ganska enformigt. Trots de humoristiskt överdrivna våldsorgierna. Har man väl testat alla attacker och vapen gör bristen på kontroll och balans att man fort tröttnar. Testa innan ni köper är mitt tips.

Jonas 74

GRAFIK 79
Läckra närbilder och bra hastighet, men lite väl enkel.

SPELBARHET 73
Funktionell om än något oprecis kontroll.

LJUD 65
En ganska ordinär blandning av oljud, skrik och musik.

HÄNGIGHET 72
De varierade karaktärerna och vapnen väger nästan upp bristen på omväxling i striderna.

TOTALT
Julafton för alla älskare av laserstrålar och explosioner.

74

Off Road Challenge

SPELTYP	Racing
UTGIVARE	Midway
UTVECKLARE	Midway
DISTRIBUTION	Bergsala
SLÄPPS	Oktober
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minne
ÖVRIGA FORMAT	

Midway är i återanvändartagen och kommer nu med en gammal fin spelidé byggd på en inte riktigt lika fin spelmotor.

Visst är det *Cruis 'n USA*-motorn som Midway har byggt *Off Road Challenge* på. Och det är ju lite illavarslande. Men ett off-road-spel med monstertruckar som man kan bygga på och förbättra under spelets gång är ju ett beprövat koncept. Den här gången kan man välja mellan fyra ordinarie kraftpaket och fyra inte så värst hemliga sådana (tryck på C-knapparna så kommer de fram). Det handlar alltså om terrängracing med fyrhjulsdrift och stora däck. Bland spelalternativen finns friåkning, ett mästerskap och en tvåmanstävling på delad skärm.

Huvudtävlingen går över sex banor med stigande svårighetsgrad och det gäller att placera sig bra. Dels för att inte bli utslagen och dels för att tjäna pengar så att man kan uppgradera motor, däck och annat mellan loppen. Banorna är förlagda till de mest skiftande miljöer och fyllda med humoristiska inslag. Här finns allt från ökenlandskap med flygande tefat och spöklika kyrkogårdar till träsk, stränder och gruvgångar. Vägen är rikt kryddad med bonusföremål i form av nitros och extra pengar. Det finns också en hel del gömda passager och genvägar, samt hinder och fällor i form av järnvägsövergångar, gigantiska hål och mötande trafik. Förutom de sex grundbanorna finns även tre hemliga sträckor att leta fram.

Ett enkelt och beprövat koncept med mycket arkadkänsla och få överraskningar alltså. Tuta och kör helt enkelt. Och bry er inte om att ta reda på vilken knapp man bromsar med.

JS

NÄSTAN USELT

Det fanns en gång ett NES-spel som hette *Bigfoot*. Det var fruktansvärt roligt. *Off Road Challenge* bygger på exakt samma idé. Tyvärr är det inte lika roligt.

Några av de engelska speltidningarna har sågat *Off Road Challenge* fullständig men riktigt så uselt tycker jag inte att det är. Fast det kanske mest beror på att jag är så gärna vill att det ska släppas ett riktigt bra off-road-spel.

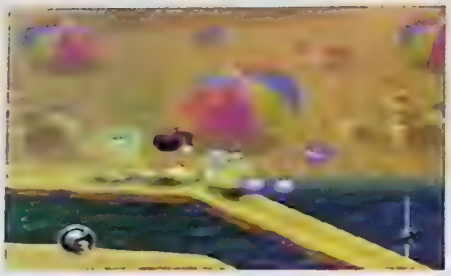
Spelidén är i alla fall fortfarande underhållande, banorna är roliga och grafiken duger. Men med en mängd inslag av konstruktionstekniskt slarv och rena hjärnsläpp har spelbyggarna nästan helt lyckats ta död på all spelglädje. Det handlar om power-ups som är omöjliga att se och plocka upp om man inte stannar och försiktigt kör fram till dem, hinder och mötande fordon som är omöjliga att undvika om man inte memorerat banorna i detalj, mödosamt uppbyggda bilar som inte går att spara, obefintlig kontroll, total brist på avvägning mellan de olika fordonens egenskaper och mycket annat. Och när spelet nästan stannar när man försöker spela två ger till och med jag upp.

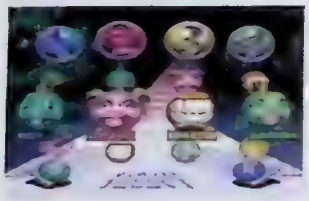
Jonas 53

GRAFIK	63	SPELBARNET	55	TOTALT
Bilarna är ganska tjusiga men resten är platt och mycket, mycket pixligt.		Körkänslan är hyfsad men det är för mycket annat som inte stämmer.		En misslyckad återanvändning av en gammal fin spelidé. **48**
LJUD	**65**	**ÅTMÄNING**	**41**	
Det finns radio i alla bilar, så man kan välja bland låtarna.		Svårt, men av fel anledning. Och tvåspelaralternativet förkortar snarare än förlänger livslängden.		

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Iguana
DISTRIBUTION — Bonnier
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVR.GA FORMAT —

Iggy's Reckin' Balls





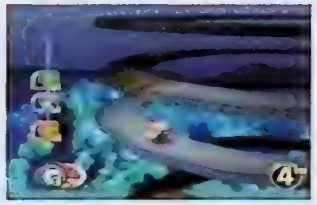
I samma sekund som man hör en speedad röst överentusiastiskt skrika titeln *Iggy's Reckin' Balls* förstår man vad det här är för slags spel. Sedan finns det ingen återvändo.

Vid åsynen av de fyra spelbara karaktärerna, Iggy, Q-Tee, Sonny och Chatter ångrar man att man över huvud taget stoppade ned kassetten i Nintendo 64-konsolen. De är nämligen de fulaste spelpjäserna som har skådats någonsin. Bollar med överdrivna ansikten helt enkelt. Och de är inte ens roliga.

Bollarna tar sig fram genom att studsa längs banorna som är uppbyggda lite på samma sätt som dem i *Kula World*. De hänger liksom i luften som mobiler, som snurrande serpentiner, loopar och berg-och-dal-banesvängar.

Vill man kan man öva upp sig lite i ett Practise Mode. Där får man knappt läsbara instruktioner om hur man går till väga om man vill ta sig framåt, om man vill ta sig framåt fort, och om man vill ta sig uppåt mellan nivåerna på banorna. Det gör man genom att fälla ut en lång svans, hänga sig som en pendel från banans golv, svänga fram och tillbaka och sedan slänga sig upp till våningen ovanför.

Alla banor går ut på att man ska ta sig framåt och uppåt genom att följa olika pilars riktning. Och när man äntligen kommer till mål transporteras man direkt till start igen för att köra banan ytterligare en gång. Man undrar om Iguana inte hade fantasi nog att utveckla tillräckligt långa banor. En annorlunda lösning har de i alla fall hittat på.



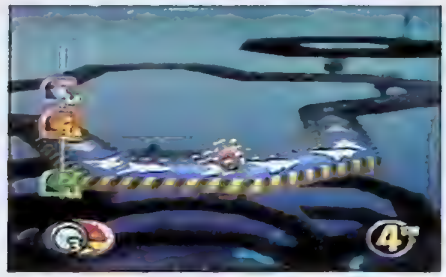
När man har tröttnat på att öva kan man gå över till tävlingsvarianten. Där utmanar man tre andra ägg att komma först i mål. Och eftersom banan inte har några hörn där man snyggt kan slira förbi sina motståndare, eller åtminstone preja ut dem, går det bara att ta täten genom att ta tag i en av dem och svinga sig fram så att man helt enkelt byter plats. På samma sätt som när man bytte våning.

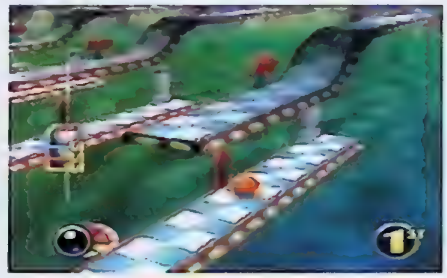
Styrningen i *Iggy's Reckin' Balls* är simpel. Man behöver bara svänga vänster eller höger, resten sköter karaktärerna själva.

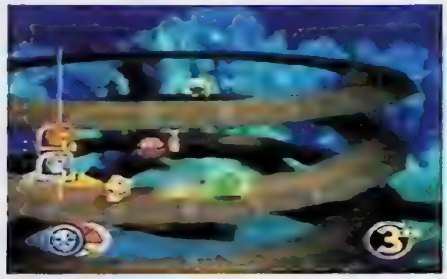
Det finns tio olika miljöer i spelet, ändå är banorna väldigt lika varandra. De små skillnaderna är att det dyker upp fler och annorlunda fiender och att det tillkommer sådant som hissar och plattformar som rör sig. Men det gör dessvärre inte det hela särskilt mer eggande.

Iggy's Reckin' Balls är ett meningslöst spel som inte fyller någon funktion alls. Det saknar både känsla och originalitet, vilket innebär att det mest känns förvirrat. Men som tur är glömmer man bort det så fort man har stängt av.

LL







INGET RIKTIGT RACINGSPEL

Jag gillar racingspel. Främst sådana med dyra, blanklackerade bilar och världsturneringar, men också leksaksbilbanor och seriekänsla som i *Mario Kart* och *Micro Machines*, spelet med minibilarna på frukostbordet. Det här racingspelet fastnar dock inte alls. Det suger inte i magen, det gnisslar inte i svängarna och det får inte pulsen att öka. Det blipp-bloppar mest på och börjar om på ett meningslöst sätt som åtminstone jag inte uppskattar.

Lovisa 60

GRAFIK 72
Pastelliga färger och banor som påminner lite om dem i *Kula World*. Groteska karaktärer.

SVÅRIGHETSGRAD 71
Rätt så svårt men inte så stor variation.

TOTALT
Ett meningslöst och jobbigt spel.

LJUD 68
Jobbiga kommentarer som i många andra amerikanska spel.

STORLEK 60
Banorna är så korta att man måste köra dem två omgångar.

67

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

Årets Sport Händelse

NHL 99

449:-

NHL 99 + 4 PLAYER MULTITAP

NHL 99 + 699:-

Metal Gear Solid

439:-

REALTIDS 3D GRAFIK SOM TILLÅTER DIG ATT BLI INBLANDAD I HÄNDELSERNA SOM ALDRIG TIDIGARE EN SPÄNNANDE SPION-ACTION THRILLER

1998 ÅRS BÄSTA SPEL !!!

Parasite Eve

439:-

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7!
ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG.
DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

Tekken 3

469:-

TEKKEN 3
+ 166 SIDORS FÄRGGUIDE
MED ALLA HEMLIGA KARAKTÄRER
SLAG OCH TEKNIKER

549:-

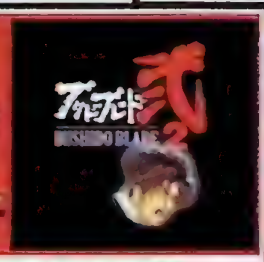
NINJA

469:-

DU ÄR EN UNG NINJA SOM SKALL
BEFRIA JAPAN FRÅN ONDSKEFULLA DEMONER
ETT ACTION SPEL MED 13 BANOR
OCH ÖVER 50 OLIKA FIENDER

Bushido Blade 2

439:-



PLAYSTATIONS MEST REALISTISKA
FIGHTINGSPEL ÄR NU ÄNNU BÄTTRE !!
18 OLIKA KARAKTÄRER, MÅNGA OLIKA ARENOR.
MYCKET MER ÄN BARA EN UPPFÖLJARE.

Deception 2

439:-

Uppföljaren till fjolårets kulthit

ATT VARA OND HAR
ALDRIG KÄNTS BÄTTRE

SPECIALERBJUDANDE

För varje USA spel du köper får du köpa en av följande saker

JOYPAD FÖRLÄNGNINGS SLADD	49:-	MEMORY CARD 15 Block	99:-
JOYTECH MUS inkl Musmatta	149:-	SONY DUAL SHOCK	249:-

Tales of Destiny

439:-

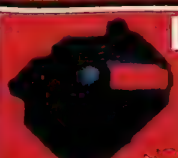
DU ÄR EN ÄVENTYRARE SOM SÖKER EFTER MAGISKA SVÄRD. DITT SÖKANDE KOMMER ATT AVGÖRA DITT OCH VÄRLDENS ÖDE. UPPFÖLJAREN TILL TALES OF PHANTASIA KOMMER INTE ATT GÖRA DIG BESVIKEN

Tenchu

439:-

BLI ERKÄND SOM NINJA GENOM ATT
UTFÖRA UPPDRAG SOM KRÄVER SMYGANDE,
STRATEGI OCH VAPENFÄRDIGHETER

Lins



Byt ut din slitna lins 349:-

FINAL FANTASY VII

Original Soundtrack

Lyssna åter en gång till alla de oförglömliga melodierna. 40 av fantastisk musik ! 499:-

ÖVRIGT USA

Enhanded	Shoot 'Em Up	439:-
Grandstream Saga	RPG	439:-
Kartia	RPG	439:-
Mega Man Legend		439:-
Saga Frontier	RPG	439:-
Spyro Dragon		439:-
Tactics Ogre	RPG	439:-

VILL DU SPELA USA SPEL ??

Ta av vårt specialerbjudande något för dig !

* VALFRITT US SPEL
* US KOMPONENT
* RGB SCART 599:-

Är du intresserad av hur det går till??
RING OSS FÖR INFO BLAD !!!

Du kan spela alla US, Japan och Svenska spel

XPLORER

THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE
FOR USE WITH SONY PLAYSTATION

ULTIMATA FUSKVERKTYGET
KLARAR ALLA ACTION REPLAY
OCH GAMESHARK-KODER 349:-

DREAMCAST

Segas nya 128 bitars
maskin släpps i november
Ring oss för mer information

www.gameshop.nu

Västsveriges största sortiment av:

GAMES WORKSHOP

Beställning före 17.00. 24h leverans

Under 15 år?
Skicka skriftlig beställning med föräldrars underskrift

Outhämtade beställningar debiteras med 149:-

Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg (eller Japan)
Kräver Amerikansk eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

SVERIGES SNABBASTE SERVICE
PÅ USA / JAPAN SPEL

Detta är en äkta Camouflage-sida från FunSport

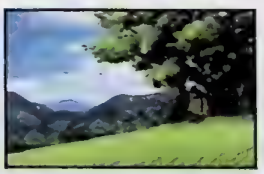
FunSport Magazines
Sveriges ledande actionsportförlag. www.funsport.se

fokus

final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • online • retro

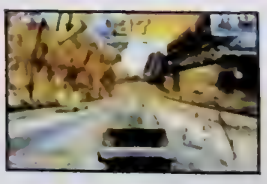
FEM FAVORITER

Rollspel: Suikoden II
Traditionellt men välgjort och vackert.



Minispel: Super Mario Bros.
Fire och *Donkey Kong Jr.* i alla ära, men *Super Mario Bros.* är det roligaste Mini Classics-spelet hittills.

Arkadspel: Daytona USA 2
Lite smaklöst designat, men *Daytona USA 2* är trots allt uppföljaren till ett av världens bästa bilspel.



Anime: Dirty Pair Flash
Dirty Pair Flash är kanske inte lika bra som originalet, men ändå kul så att det förslår.

Internet: Pokémon World
Allt du behöver veta om Pikachu och hans 149 monstervänner. [www.pokemon.com]

rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Parasite Eve är släppt i USA och både _Tales of Destiny_ och _Rebus_ är på väg till Europa. Men det är fortfarande från rollspelens hemland de mest intressanta nyheterna kommer.

POCKET MONSTERS' STADIUM

NINTENDO • NINTENDO 64

Att Game Boy-spelet *Pocket Monsters*, eller *Pokémon* som det kommer att heta i väst, är omtyckt i Japan är ingen nyhet, men först nu gör Nintendo sitt första försök att sälja Nintendo 64-konsoler med hjälp av det konceptet. *Pocket Monsters' Stadium* var från början tänkt att bli en av de diskettbaserade titlarna som skulle lanseras tillsammans med 64DD, men planerna ändrades och i augusti släpptes spelet i kassettformat. Ett par veckor senare hade det sålts i över 300 000 exemplar. Fenomenet *Pocket Monsters* är stort.

Det är visserligen möjligt att spela *Pocket Monsters' Stadium* utan att ens känna till Game Boy-originalet – då med 40 förprogrammerade och otränade monster – men tanken är att man ska överföra alla sina små vänner via GB Pak; ett tillbehör som placeras i Nintendo 64-handkontrollen och fungerar som länk mellan en Nintendo 64 och en Game Boy. Efter transporteringen möter alla dessa monster varandra på olika arenor i traditionell RPG-miljö.

Tack vare 64GB Pak är de exakt lika starka eller svaga som de var när de befann sig i det lilla Game Boy-spelet, men deras utseende har förbättrats avsevärt. På ett par sekunder förvandlas de minimala, svartvita och till synes relativt ofarliga odjuren till fullfjädrade polygon-monster med spektakulära magiska krafter.

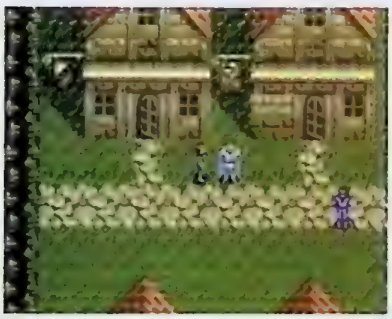
Många av de japanska barn som redan är bekanta med Pikachu och alla de andra små monstren har uppenbarligen redan blivit förtjusta i *Pocket Monsters' Stadium*, och Nintendo hoppas på ännu högre försäljningssiffror när de släpper det Tamagotchi-inspirerade *Pikachu Genki De Chu* senare i vinter. Det ska dock mycket till för att Nintendo ska överväga att producera amerikanska versioner av de spelen. Här i Europa är det inte ens säkert att de lanserar Game Boy-originalet och det verkar högst osannolikt att vi någonsin får möta en tredimensionell Pikachu.

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON 2

SQUARE • PLAYSTATION

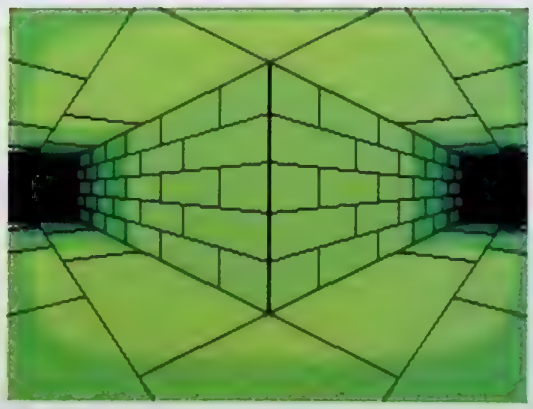
Den 23 december förra året gjorde Squares maskot solodebut och vid samma tid i år kommer uppföljaren. *Chocobo's Mysterious Dungeon 2* är upplagt på nästan exakt samma sätt som föregångaren, men grafiken är förbättrad och den här gången har Square arbetat betydligt mer med magierna och deras visuella effekter. Dessutom har Chocobo fått en medhjälpare vid namn Moogle.

Moogle är en söt liten figur som prydde omslaget till det amerikanska *Final Fantasy III* och även hade en mindre roll i det spelet. Tillsammans ska de båda *Final Fantasy*-karaktärerna lösa alla de gåtor som finns i *Chocobo's Mysterious Dungeon 2*, vars grottor lär vara ännu större och ännu mer komplexa än de i originalet.



PHANTASY STAR COLLECTION

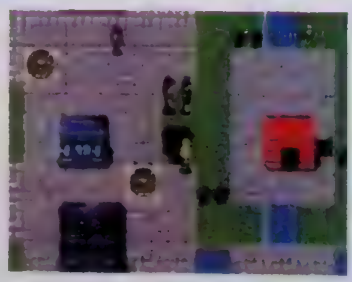
SEGA • SATURN



För tio år sedan släppte Sega *Phantasy Star* till Master System. Ett klassiskt RPG som fick tre uppföljare till Mega Drive. Men efter *Phantasy Star IV*, som kom till Sverige i slutet av 1995, blev det oroväckande tyst och sedan dess har Sega inte visat några tecken på att en femte del skulle vara under produktion.

Lagom till seriens tioårsjubileum släpper de i alla fall *Phantasy Star Collection*; en Saturn-samling i samma anda som *Sonic Jam*, komplett med perfekta konverteringar av de fyra spelen, samt omslag, tidigare opublicerat artwork och japanska reklamfilmer. Denna samling kommer förmodligen aldrig att släppas utanför Japan, men har fått nya rykten om ett femte spel att börja cirkulera och det finns tecken som tyder på att den nya delen är under produktion till Dreamcast, även om Sega inte har bekräftat någonting.

I väntan på ett uttalande från Sega får *Phantasy Star*-anhängare hålla till godo med att leta efter *Phantasy Star Collection* på importhyllorna, eller helt enkelt leta fram sina gamla 8- och 16bits-konsoler och spela de lika fantastiska originalen.



BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

Hejsan!
1. Kommer *Final Fantasy Tactics* till Sverige? I så fall när?
2. Kommer det nån uppföljare till *Final Fantasy Tactics*?
3. Är *Tactics Ogre* ett lika bra strategi-RPG?
4. Är *Parasite Eve* i klass med eller till och med bättre än *Final Fantasy VII*?

Ramza

Hej.
1. *Final Fantasy Tactics* kommer troligtvis aldrig att släppas officiellt i Sverige.
2. Ja, men det dröjer tills nästa år.
3. Det är inte lika snyggt, men definitivt lika välgjort som *Final Fantasy Tactics*.
4. Det får du veta när vi recenserar den färdiga engelskspråkiga versionen av *Parasite Eve*.

Tobias

Long time no see!
Jag har några frågor som har tryckt mig under en tid.
1. Kan jag få tag på någon amerikansk version av de PlayStation-konverterade *Final Fantasy*-spelen, typ *Final Fantasy IV*? I så fall var?
2. Är det värt att inhandla en Nintendo 64 bara för *Zelda – Ocarina of Time* om man fullkomligt avgudar bra rollspel? Jag har dock ej spelat *Zelda – A Link to the Past*.
3. När kommer *Brave Fencer Musashiden* i amerikansk version? Och får man då demoskivan med *Final Fantasy VIII* och *Elageiz*?
Avslutningsvis måste jag ge dig en stor eloge för ditt absolut fantastiska reportage om Tokyo som jag har läst minst fem gånger.

Anders Olofsson

Hej Anders.
1. Tyvärr har Square inga planer på att översätta någon av de PlayStation-konverteringar du nämner. Däremot finns ju *Final Fantasy IV* redan på engelska till Super NES.
2. *Zelda – Ocarina of Time* ser ut att bli ett av de bästa TV-spelen någonsin, så man kan nog säga att det är värt att köpa en konsol bara för att spela det. Men förvänta dig inte samma typ av RPG som *Final Fantasy*.
3. *Brave Fencer Musashiden* släpps i vinter, troligtvis utan demoskivan som medföljde spelet i Japan.
Tack för berömmet. Det gör mig väldigt glad.

Tobias

Hej Super PLAY
1. Verkar *Final Fantasy VIII* bli bättre än sjuan?
2. När kommer *Suikoden II* på engelska?
3. Släpps det några riktigt bra rollspel i USA inom den närmaste framtiden?
Tack för en bra tidning.

Sonny

Hej Sonny.
1. *Final Fantasy VIII* ser väldigt lovande ut, men jag kan omöjligt avgöra om det är bättre än *Final Fantasy VII* förrän jag har spelat en komplett engelsk version.
2. *Suikoden II* släpps inte i Europa förrän nästa höst. Med lite tur kommer den amerikanska versionen i vår eller sommar.
3. *Parasite Eve* och *Tales of Destiny* har nyligen släppts i USA och *Xenogears* kommer inom någon månad.

Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON

Konstig nog så har jag inte nämnt *Dirty Pair* speciellt ofta på dessa sidor. Men nu ska det bli ändring på det.

Så här såg en av dom första novellerna ut. Kei och Yuri ser minst sagt normala ut om man jämför med den nya karaktärsdesignen i *Dirty Pair Flash*.

För inte alls så länge sedan gavs den här konstboken ut i Japan.

DIRTY PAIR

En dag satt novellförfattaren Haruka Takachiho och tittade på TV. Där visades en wrestlingmatch med en professionell kvinnlig brottare. Teamet hon ingick i kallades för Dirty Pair. Då föddes en underlig idé i hans huvud och så skapades det mest skjutglada radarparet japanerna någonsin skådat. När den första novellen med *Dirty Pairs* (*Daatii Peano Daibouken*) kom ut mottogs den med bra kritik. Animation- och serieindustrin blev snabbt intresserade. Giganten Sunrise som bland annat varit involverade i ett flertal *Mobile Suit Gundam*-projekt lade fram ett erbjudande och Takachiho var inte sen att tacka nej. En manga släpptes och så blev Takachihos hjältinnor snabbt etablerade.

Takachihos framtida universum är en galen plats där jorden blivit överbefolkad och människan har koloniserat stjärnorna. För att hålla samman alla dessa världar finns det en organisation kallad 3WA (World Welfare Work Association). När delikata problem som inte kan lösas på fredligt vis uppstår kallas Dirty Pair in. Dirty Pair består av Kei och Yuri – sexiga, vilda och roliga framtida legoknektar och det finns inte en uppgift som de inte klarar av. De kan till och med ibland lyckas för bra så att inte ens planeten de varit på finns kvar i godkänt skick.

Eftersom Takachiho inte är någon tecknare och inga direkt bestämda beskrivningar på hur Kei eller Yuri ser ut förutom karaktärsbeskrivningen i novellerna så har deras utseende ändrats en hel del. När Sunrise släppte TV-serien 1984 hade de ett ganska snällt och oskyldigt yttre. När de nya äventyren *Dirty Pair Flash* nyligen släpptes via AD Vision har de fått ett betydligt mer slimmat utseende. Kei har färgat håret, satt på sig en smalare dräkt och ser lite mer vild ut. Yuri har inte besökt frisören på ett bra tag, låtit håret växa och ser allmänt lite mer uppkäftig ut.

Haruka Takachiho är relativt nöjd med allt som har gjorts omkring hans skapelse men anser att den japanska animationsindustrin har problem. Det behövs mer nyskapande idéer och oftast är budgetarna på filmerna för liten.

– Om amerikanare skulle engagera sig mer i att sponsrar den japanska animationsindustrin skulle slutprodukten bli så mycket bättre, säger han till animetidningen EX.

Takachiho tror att den främsta anledningen till varför *Dirty Pair* blir stora främst grundar sig i att anime är så lättillgängligt. Och att västerlänningar gillar att se självständiga och mäktiga kvinnor.

Dirty Pair finns i en massa olika format. Främst är det Haruka Takachihos novell som finns utgiven i USA. Sedan är det självklart serieversionen av konceptet där en mängd olika tecknare ritat deras äventyr. Och bland dessa finner vi Adam Warren som gjort ett par pseudomanga album. Ett par OAV:er har gjorts samt ett par skivor med låtar som *Ru-Ru-Ru-Russian Roulette*. Mest aktuell är dock *Dirty Pair Flash* som nu finns utgiven i Sverige via parallellimportörer. Charmen finns kvar och det är minst lika underhållande att titta på den som på den första TV-serien anno 1984.

kontroll

AV MARTIN JOHANSSON

Kontroll är ett nytt inslag i Super PLAY. På den här sidan granskar vi nya konsoltillbehör – allt från specialdesignade handkontroller och minneskort med större kapacitet till ljuspistoler med rekyl och Rumble-västar.

V3 RACING WHEEL

INTERACT • BERGSALA • 699 KRONOR

För Nintendo 64-spelare som bara nöjer sig med det allra värsta bjuder Interact på det mustiga tillsatspaketet V3 Racing Wheel. I paketet ingår en ratt och gaspedaler som båda är analoga. Det finns en mängd olika typer av inställningar som man kan välja mellan. Bland annat kan knapparna omprogrammeras för att optimera rattens och pedalernas effektivitet, beroende på vilket spel de ska användas till.

Interact hävdar att produkten är kompatibel med nästan alla racingspel till Nintendo 64. *F1 World Grand Prix* är utvecklat med ratt i åtanke vilket gör att det fungerar perfekt ihop med V3 Racing Wheel medan *F-Zero X* inte är lika kompatibelt med Interacts tillbehör.

V3 Racing Wheel är kanske inte en produkt vi rekommenderar en lekman. Det här är mer en specialproduktion för dem som vill få ut någonting extra av sina racingspel.

ULTRARACER 64

PERFORMANCE • BERGSALA • 399 KRONOR

UltraRacer 64 är något av en budgetvariant av V3 Racing Wheel. Den har en ratt i miniformat men är inte alls lika avancerad och helhetsintrycket är långt ifrån lika imponerande. UltraRacer 64 har en mängd olika funktioner som är anpassade främst för racingspel, men det går även att använda handkontrollen för andra typer av Nintendo 64-spel.

Analog styrning, inbyggd LED-display, ergonomisk design, extra lång sladd och programmerbara knappar är de mest väsentliga funktionerna på UltraRacer 64. Dessutom stöder den Rumble Pak och minneskort.

DUAL SHOCK

SONY • EGMONT • 349 KRONOR

Som bekant var Sony i Europa inte särskilt intresserade av Dual Shock när den producerades och släpptes i Japan. Den analoga handkontrollen ansåg man vara intressant, men inte skakfunktionen. De hävdade att allt skakande förstörde handkontrollens känsliga apparatur, men i våras ändrade de sig plötsligt och släppte Dual Shock i samband med lanseringen av *Gran Turismo*.

Allt fler speltillverkare anpassar nu sina spel till handkontrollen. Capcom tycker så mycket om den att de har gjort en specialversion av *Resident Evil 2* med undertiteln *Dual Shock Version*. Och även Crash Bandicoots skapare, Naughty Dog, har låtit sig övertygas.

– När vi först testade Dual Shock tvivlade vi på den, men nu är vi helt sålda.

Dual Shock känns numera som det naturliga valet till PlayStation och alla nya konsoler säljs tillsammans med handkontrollen. Och för att verkligen njuta av spel som *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo* och *Spyro the Dragon* är Dual Shock ett måste. Åtminstone om man får tro spelutvecklarna själva.

mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Sakerna på den här sidan blir bara mindre och mindre. Nu släpper Nintendo nämligen Game & Watch i nyckelringsformat. Och det finns inte längre någon ursäkt alls att stanna hemma.

Det enda sättet att göra en populär produkt ännu populärare verkar enligt Nintendos koncept vara att göra den mindre. Under åttiotalet blev de behändiga och roliga Game & Watch-spelen en succé i hela världen. Nu återlanseras de i nyckelringsformat och ser ut som minimala Game Boys. De små konsolerna finns i färgerna silver, grönt, blått och rött. De är lätta, tar liten plats och underhåller de flesta. Perfekt att ta fram och fördriva tiden med på tunnelbanan, i en kö, i väntan på tandläkaren, på en rast eller när man bara har en liten stund över. Fyra spel i Mini Classics-serien är redan släppta. Och fler är på väg.

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO • BERGSALA

Prinsessan Toadstool ska som vanligt räddas från Bowser. Och modige rörmokaren Mario är den som ska utföra uppdraget. Men för att ta sig till prinsessan krävs en del logiska uträkningar. Vägen går nämligen som en labyrint som ändrar sig hela tiden, och har man plötsligt inget fotfäste faller man ner och omgången är slut. Längs med banorna ligger små bonus som det kan vara lönande att plocka upp. *Super Mario Bros.* består av åtta olika nivåer och är det spelet av dessa fyra som har bäst musik. Om man nu kan kalla en kombination av cirka tio toner för musik.

DONKEY KONG JR.

NINTENDO • BERGSALA

Den lilla apan ska rädda den stora apan ur en bur. Men på marken slår krokodilernas vassa käftar och i luften hackar papegojornas hårda näbbar på en. Det gäller att svinga sig i lianerna och kasta sig efter burnyckeln på vinst och förlust. När man har låst upp fyra lås blir storgorillan fri och skrattar. Bonuspoäng får man om man kastar en frukt på krokodilerna eller fåglarna.

FIRE

NINTENDO • BERGSALA

Det brinner i ett hyreshus och folk hoppar hals över huvud för att inte brinna inne. Själv ska man tjänstgöra som ambulansman och hålla upp ett brandsegel som hyresgästerna studsar på när de kommer farande. Det krävs tre studs för att få de hoppande till ambulansen och ju mer det brinner desto fler hoppar på en gång. Till slut blir det nästan omöjligt att hinna ta emot alla, och efter tre missar är man avskedad som ambulansman.

PARACHUTE

NINTENDO • BERGSALA

Små små fallskärmshoppare kastar sig handlöst ut från en helikopter och rakt ned mot ett hav där hungriga hajar simmar. Som ensam roddar-räddare ska man fånga upp dem innan de hamnar i vattnet och blir uppätna. Vissa fastnar i palmerna bredvid och hänger och dinglar en stund innan de faller. Så det gäller att vara beredd. Ju längre tiden går, ju fler fallskärmshoppare hoppar. Efter tre missar är spelet över.

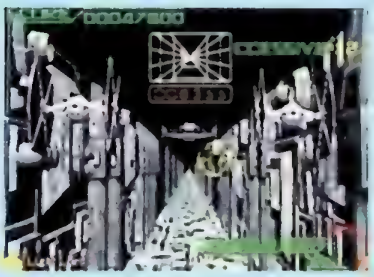
arkad

AV MARTIN JOHANSSON

Det är synd att arkadhallarna i Sverige aldrig kommer att bli lika trevliga och välskötta som de i Storbritannien eller Japan. Den här gången presenterar vi tre snart klassiska spel som kanske kan göra det hela lite bättre. På lång sikt.

STAR WARS TRILOGY ARCADE

SHOOT 'EM UP • SEGA



När AM1 för över ett decennium sedan gjorde det första arkadspelet som baserades på *Star Wars* fick de en omedelbar respons från världens alla spelare. Nu ligger en uppföljare i startgroparna, men den här gången är det inte AM1 som får arbeta med det prestigefyllda konceptet, utan det är AM Annex håller i styrspakarna. Star Wars har sedan de digitalt förbättrade specialversionerna fått nytt liv och med tanke på att det är bara drygt ett år kvar tills den fjärde filmen går upp på den vita duken, gör Sega ett klokt beslut att producera ett arkadspel på temat.

I *Star Wars Trilogy Arcade* bjuder AM Annex på alla de intensiva moment som finns i de tre filmerna. Tyngdpunkten ligger på shoot 'em up och med hjälp av det avancerade arkadsystemet Model 3 återskapar de galaxen långt där borta.

På den första banan i det nya spelet kommer arkadnostalgiker att fälla en tår och minnas den tid då Dödsstjärnan bara var uppbyggd av ett par gröna streck mot en becksvart bakgrund. Men det här är faktiskt mycket bättre.

Star Wars Trilogy Arcade har en så kallad Force Feedback Joystick som skakar under intensiva moment. Upplägget i spelet är simpelt och minst lika inbjudande som AM3:s skjutgalleri *Lost World*.

Star Wars-fans kan med andra känna sig säkra.

SAMURAI SHODOWN 64 2

BEAT 'EM UP • SNK

Samurai Shodown 64 2 är SNK:s andra tredimensionella beat 'em up. Som bekant har de japanska spel- och konsolproducenterna fokuserat sig främst på tvådimensionella kreationer, men tack vare den nya arkadmaskinen Neo Geo 64 håller deras inställning på att förändras. Med det nya spelet visar SNK att det är på väg i rätt riktning, men det har fortfarande en bit kvar innan de är i kapp Namco och Sega.

Samurai Shodown 64 2 innehåller två nya karaktärer som tillsammans med de elva redan bekanta bildar ett mångfacetterat gäng slagskämpar. För att göra matcherna ännu mer varierande går det att välja om karaktären man spelar med ska vara ond eller god – ett inslag som kanske är lite väl överdrivet.

Spelmässigt har det skett en hel del justeringar sedan sist. Spelet erbjuder längre och mer avancerade kombinationer och den så kallade fury-attacken har slipats och skapar en jämnare balans i spelet. Gränssnittet har även det alternerats för att vara lite mer spelarvänlig.

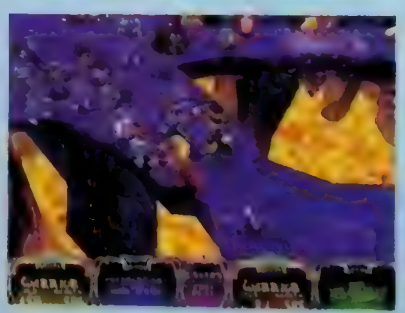
Samurai Shodown 64 2 är kanske inte spelet vi alla har gått och väntat på, men de som uppskattar SNK:s spel förmodligen att kunna fylla maskinen med mynt för några timmars tidsfördriv

GAUNTLET 3D

SHOOT 'EM UP • ATARI

Atari håller har äntligen gjort färdigt uppföljaren till sin fenomenalt framgångsrika klassiker *Gauntlet*. Det nya spelet, *Gauntlet 3D*, kommer inom kort att släppas i amerikanska och europeiska arkadhallar för att sedan genomgå en konvertering till Nintendo 64 och PlayStation. Atari hävdar att de, trots den tredimensionella grafiken, kommer att göra allt för att bibehålla samma genuina flyt som gav originalet sin glans.

I sann *Gauntlet*-andra innehåller det nya spelet fyra spelbara karaktärer och det går att spela fyra personer samtidigt. De nya inslagen i själva spelupplägget består av nya power-ups samt ett par specialattacker. I övrigt är det mesta sig likt.



online

AV MATS LUNDGREN

Att väntan på att sensommaren har upphört och julhandeln ska påbörjas präglar perioden då Online samlar ihop de nya länkarna. Ändå finns det rätt många som struntar i börsfall och uppskjutna releaser för att istället satsa på att skapa eget och nytt. Du hittar länkarna här!

Alla länkar finns på www.atlantic.medstroms.se/splay

Inflödet av tips från er läsare/nätbesökare har som vanligt varit god, men aldrig tidigare har så mycket rörelse kunnat märkas. Sex av tio tipsade länkar har redan ändrats och oftast har sidan tagits ned för att göras om. Vi på Online vill be er att tipsa först när det är troligt att sidan finns uppe när vi kommer på besök. Det ser ju lite illa ut om man bjuder in folk och så är man inte hemma när de kommer.

Fläskigast på Nintendo-sidan denna period är tveklöst **ManaByte's Nintendo 64 Page.** Zeldafans kommer att bli galna när de upptäcker att webmastern här har 120 nya bilder på kommande spelet *Legend of Zelda – Ocarina of Time.* Här finns sedan tidigare en kolossal mängd omslagsbilder på diverse spel, släppta eller kommande. Allt är dessutom mycket snyggt och överskådligt. Mera om Zelda kommer i form av ett tips från Erik Grahn; kolla in **The Zelda Headquarters** som gör att väntan på spelet känns kortare.

Dinosauriejägare gläds säker åt att *Turok* nu får sin efterlängtade uppföljare. På **Turok 2 HQ** kan man så här strax före spelreleasen hitta över hundra skärmdumpar, information om handlingen och hur spelet har producerats.

Vid sidan av allt skrammel om *Banjo-Kazooie* tippas nästa ljudliga invasion komma från spelet *Pokémon.* Spelet är otroligt stort i Japan och när det nu kommer till USA börjar de engelskspråkiga sidorna tillverkas. Först ut är **Pokemaster** och fler lär följa.

Nintendo Square är en nyöppnad sida med recensioner, spelbilder, omröstningar, fusk, smygtittar, nyheter och även ett nyhetsbrev.

Ytterligare ett nyhetsbrev har startats. Vad **N64 WorldNewsletter** handlar om får ni gissa själva. Kontakta redaktionen på **>Jag26@aol.com<** för mer information.

Nyheter kring Nintendo 64 får man annars genom nyöppnade **Nintendo 64 News Stand** som har ambitionen att vara främst i ledet för alla som söker information om konsolen. Här finns dessutom ett gäng bra länkar till andra intressanta platser, däribland **64DD Zone** – en sida som rekommenderas varmt.

Derek har dragit igång **Video Gaming Information Network** där det finns olika forum för TV-spelsinformation. Och John har uppdaterat sin klassiska spelsite **Sanctuary Moon** och lagt till över 300 skrivna manualer för olika NES-spel. Här finns sedan tidigare även material om andra konsolformat.

Super NES lever, var vi på väg att skriva, men så upptäckte vi att den tipsade länken gick till en sida som lagt ned. Hoppsan.

Sport och rekord

Amerikansk fotboll är förstås hetast i USA, även om intresset ökat även här. När *Madden NFL '99* släpptes dök det genast upp en rad nya sajter med spelet som tema. Störst är **Madden Central** där man kan hitta användbara koder att fuska sig fram med. Ytterligare Madden-information finns på **Digital Sportspage.** Den sistnämnda sajten har nu också fått konkurrens av en annan och nystartad sportsida; **High and Tight Sports.** Med de senaste recensionerna av spel som *Bottom of the 9th '99, NCAA '99* och *NFL Xtreme.* Dominansen av recensioner av PlayStation-spel ska på sikt balanseras med lika många till Nintendo 64.

Fastkörare i *Deathtrap Dungeon* kan dra en suck av lättnad eftersom alla hemligheter finns upplagda på **Deathtrap Dungeon Online.**

Andra besökvärda nya fuskställen är **The PSX Outbreak, Cheat Codes Central** och **No. 1 PlayStation Cheat Site.** På **Warzone Creations Page** där det finns rikligt med textfiler som borde vara underlag när man skapar sin egen brottare.

Daniel låter hälsa att **Gran Turismo Records Site** fortfarande har öppet och tar emot rekordnoteringar. De bästa noteringarna är samlade under respektive biltyp och flera rekord är verkliga utmaningar att försöka slå.

För er som gillar rekord av olika slag finns även en bok som handlar om TV- och flipperspelsrekord. The Twin Galaxies' Official Video Game & Pinball Book of World Records kostar i tryckt form 19.95 dollar, är 984 sidor tjock och inkluderar 12 416 rekordnoteringar av spelare från 31olika länder under åren 1981– 1997. För den som har en bästanotering är det läge att besöka**Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard** och låta världen veta vem som är bäst. Här kan man dessutom beställa rekordboken.

För dem som tycker att **PSM Online** har tappat stinget, heter de hetaste alternativa siterna **PlayStation Gamer, Videogames.com, Electric Playground** och **PlayStation Fan.**

Mortal Kombat Site har öppnat för dem som fortfarande håller på med det spelet. Och för dem som är intresserade av recensioner av japanska importtitlar ska definitivt besöka **PSX Import Review.**

På **Stefan 99's Character Gallery** finns nyscannat högupplöst artwork på spelfigurer från både Japan och USA.

Alla som letar efter musiken till *Squares Einhänder* ska veta att skivan Einhänder Original Sound Version har funnits ute i USA ett bra tag. Något billigare än normalt sägs priset vara på **Game Music.**

Nya speltidningen **Next Wave** har slagit upp sin sprillans färska spelsite och utlovar nytt liv i spelvärlden.

Dreamcast lyckokast?

Sega kommer väl fortsatta att bita på nagelbanden innan de vet om Dreamcast kan bli precis det som spelvärlden kräver för att behålla förtroendet för företaget. Sega har förlorat status och behöver all hjälp. Och hjälp kommer i form av **Sega-Otaku** som flödigt rapporterar om arbetet med Dreamcast VMS samt presenterar mycket annat.

Även engelska **Console Domain** driver upp takten i sin Dreamcast-bevakning. Samma ämnesintresse återfinns hos nystartade **The Ultimate DC Fan Site** och **Dreamcast Central.**

Att Dreamcast-intresset är stort förstår man av att **Top 50 Sega Dreamcast Site** existerar. Alltså en sida med enbart länkar till andra Dreamcast-siter. Dessutom de 50 bästa.

Daniel Woodard håller på att sätta ihop någonting som han kallar Dan's Sega Safari. Det ska bli en tips- och guide-bok som lär bli mastigare än den officiella 328-sidiga Official Sega Genesis & Game Gear Strategies. Detta genom att ta emot tips för att sedan fritt distribuera en maffig fil. Kolla närmare om vad som gäller genom att maila honom på **>woodardd@dma-pub.dma.org<.**

Spelande rollspelare

Rollspelarna som vanligtvis är Onlines flitigaste sidbyggare har uppenbart haft annat för sig denna period. Spelat något nytt RPG kanske? Skicka gärna in fler tips om vad ni hittar eller gör i rollspelsväg.

Anime Theme är ett ställe med mycket nedladdningsbart på temat RPG och manga i form av filmer, bilder och skrivbordsteman. Välgjort och snyggt.

Stefan Gancer har slitit till sent på nätterna med **Video Game Classics** där han lite närmare presenterar ett antal favoriter, med fokus på *Final Fantasy.*

Jag måste passa på att påpeka att alla som på sina hemsidor skriver ut att de hatar Macintosh eller PC inte behöver höra av sig. Jag är lika trött på plattformskriget som på konsolkriget. Det handlar inte om teknikreligion, vi snackar om verktyg för att göra saker. Den som ägnar sig åt hat istället för att låta energin gå till att skapa bra saker borde tänka sig för. Etiketten "I hate Mac/PC" har alltså ett högt men också trist symbolvärde.

Musik för alla

Music Page inrapporteras av Gustav Themer. Vi tackar för det och naturligtvis för alla andra tips ni skickar in. Liksom Daniel Karlssons tips om **Videogame Music Archive.**

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

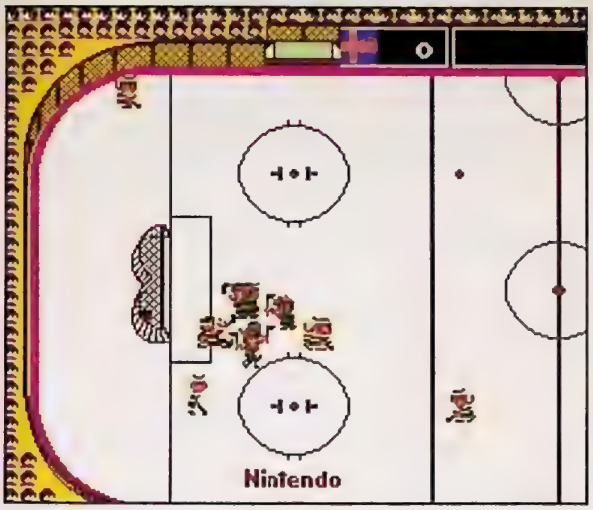
Subject: Why must they kill Batman?
Subject: Where is everyone from?
Subject: Kula World: Help in level 149 needed.

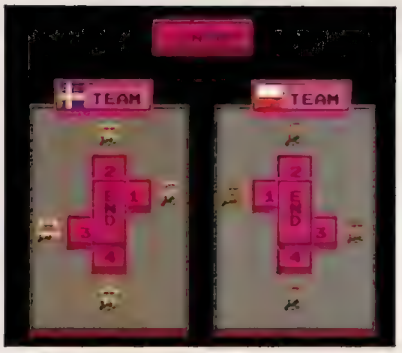
Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

retro

AV MICKE WEICHBRODT

Nintendo har bara släppt ett enda hockeyspel genom tiderna, men tack vare dess unika stil saknar det fortfarande motstycke bland konsolspel.





ICE HOCKEY

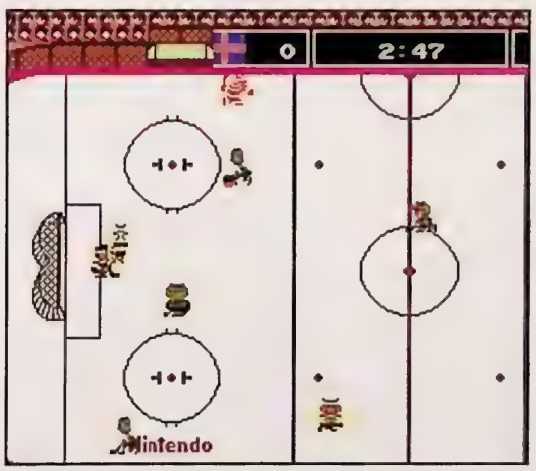
NINTENDO • NES • 1988

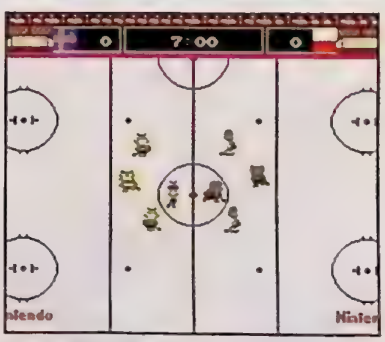
Innan Nintendo släppte sitt *Ice Hockey* 1988 fanns det egentligen inget bra alternativ för hockeysugna. Visst hade andra spelföretag kommit med småroliga spel till olika datorer och konsoler, men inget som var roligare än gammal hederlig bordshockey. *Ice Hockey* blev början på en ny era av hockeyspel och än idag kan vem som helst plocka fram den gamla NES-klassikern och förstå varför.

I *Ice Hockey* bestod lagen av fyra spelare och det fanns tre typer av spelare som kunde kombineras på olika sätt. Där fanns en liten men bräcklig anfallsspelare, en fet men långsam försvarsspelare och en mångsidig spelare som var mittemellan. En stor del av utmaningen i *Ice Hockey* var att lära sig att kombinera dessa spelare så att laguppställningen passade ens egen spelstil. Ett lag med flera av de minsta spelarna var till exempel väldigt snabbt men desto mindre stryktåligt, medan ett lag med många feta spelare inte var alls speciellt rörligt.

En annan taktisk utmaning var tekningarna. Lagens formation kunde påverkas under några få sekunder innan domaren släppte pucken och då gällde det för spelaren att anpassa sitt lag beroende på vilken spelare motståndaren valde att teka med. Precis som i hockey-VM på den tiden var USA, Sverige, Polen, Kanada, Sovjet och Tjeckoslovakien de aktuella landslagen.

Efter nedsläpp var matchen igång och spelarna kunde passa, skjuta eller tackla. *Ice Hockey* var ett snabbt spel som satte spelarens reflexer på prov och målen kunde ske på bråkdelen av en sekund. Icing var den enda regel som Nintendo hade tagit hänsyn till och det enda sättet att bli utvisad på var om man råkade i slagsmål på grund av överdrivet tacklande. Efter ett bråk utvisades den spelare som fått mest stryk och det var oftast den mindre av de två som fick sätta sig i utvisningsbåset. Att lära sig att kontrollera målvakterna var också viktigt, men långt ifrån lätt. Målvakterna kunde förflytta sig i sidled för att täcka upp de stora målen så bra som möjligt och svårigheten låg i att de andra spelarna skulle kontrolleras samtidigt.





Ice Hockey fungerar bitvis som ett historiskt dokument över en svunnen hockey-era. USA hade just börjat visa sig på den internationella isen, och östblocket regerade fortfarande i alla VM-sammanhang. Vem kunde till exempel ens drömma om att utmana Polen i deras skrämmande svartgröna dräkter?

Precis som de andra sportspelen som Nintendo själva utvecklade till NES hade *Ice Hockey* en helt egen grafikstil. Underbara retro-detaljer som den blinkande publiken och de enkelt animerade spelarna gav *Ice Hockey* ett unikt utseende. Men viktigast av allt är den känsla som har gjort *Ice Hockey* till ett oförglömligt spel. Genom att balansera och kombinera olika svårighetsmoment i spelet lyckades Nintendo skapa en spelkänsla som överträffade allt annat i samma genre och än idag är *Ice Hockey* underhållande på ett sätt som inget annat hockeyspel någonsin kommer att vara.

INTERNET

1	(1)	Gran Turismo [PS]
2	(2)	Tekken 3 [PS]
3	(3)	Banjo-Kazooie [N64]
4	(5)	Final Fantasy VII [PS]
5	(4)	Sakura Wars [SA]
6	(8)	Sakura Wars 2 [SA]
7	(7)	Resident Evil 2 [PS]
8	(–)	Sakura Columns [SA]
9	(9)	Goldeneye 007 [N64]
10	(–)	Phantasy Star Collection [SA]

Listan är © World Charts

USA

1	(–)	WWF Warzone [PS]
2	(–)	Shining Force III [SA]
3	(3)	Banjo-Kazooie [N64]
4	(–)	Gran Turismo [PS]
5	(1)	Mission: Impossible [N64]
6	(2)	NFL Xtreme [PS]
7	(–)	Waialae Country Club [N64]
8	(5)	Grand Theft Auto [PS]
9	(–)	Pocket Fighter [PS]
10	(7)	Tekken 3 [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

JAPAN

1	(–)	SD Gundam G Generation [PS]
2	(–)	Pocket Monsters' Stadium [N64]
3	(–)	Powerful Pro Baseball '98 [PS]
4	(–)	Star Ocean: The Second Story [PS]
5	(–)	Resident Evil 2 – Dual Shock Version [PS]
6	(–)	Gun Barl [PS]
7	(3)	XI [PS]
8	(–)	Yu-Gi-Oh! [PS]
9	(1)	Brave Fencer Musashiden [PS]
10	(–)	Rival Schools [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du mest ser fram emot på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

SUPER PLAY TOPP 20

Final Fantasy VII [PS]	1.	(1)
Banjo-Kazooie [N64]	2.	(2)
Goldeneye 007 [N64]	3.	(4)
Gran Turismo [PS]	4.	(3)
Zelda – A Link to the Past [SN]	5.	(14)
Colin McRae Rally [PS]	6.	(7)
Super Mario 64 [N64]	7.	(6)
Resident Evil 2 [PS]	8.	(5)
Kula World [PS]	9.	(12)
Alundra [PS]	10.	(10)
Panzer Dragoon Saga [SA]	11.	(20)
Dead or Alive [PS]	12.	(8)
Mystical Ninja starring Goemon [N64]	13.	(11)
Klonoa [PS]	14.	(9)
Bomberman [PS]	15.	(–)
Yoshi's Story [N64]	16.	(13)
Castlevania: Symphony of the Night [PS]	17.	(16)
Shining Force III [SA]	18.	(19)
Heart of Darkness [PS]	19.	(17)
V-Rally [GB]	20.	(–)

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

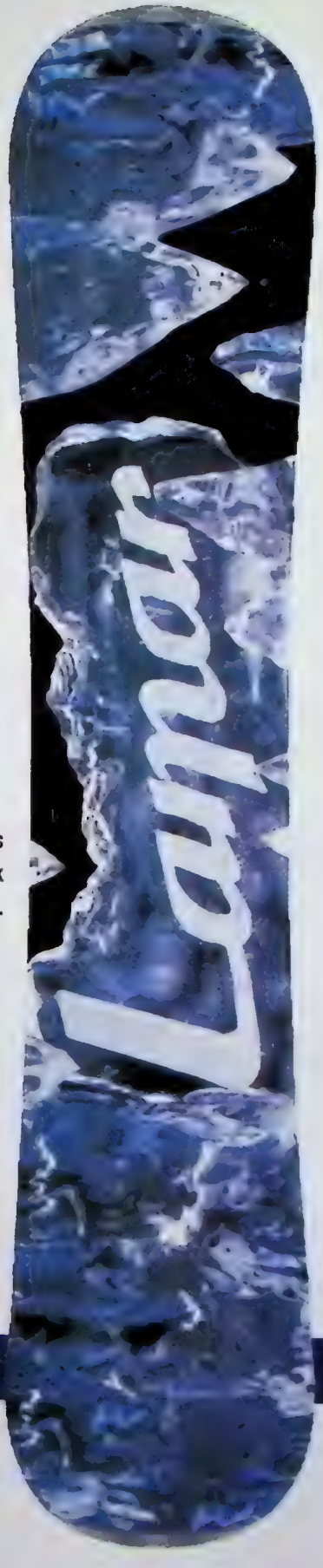
ÖNSKELISTAN

Legend of Zelda 64 [N64]	1.	(1)
Metal Gear Solid [PS]	2.	(3)
Final Fantasy VIII [PS]	3.	(2)
Tomb Raider 3 [PS]	4.	(6)
Parasite Eve [PS]	5.	(4)
R4: Ridge Racer Type 4 [PS]	6.	(–)
Wipeout 64 [N64]	7.	(11)
Turok 2 [N64]	8.	(5)
Sonic Adventure [DC]	9.	(7)
Perfect Dark [N64]	10.	(8)
Spyro the Dragon [PS]	11.	(12)
Silent Hill [PS]	12.	(16)
Star Wars: Rogue Squadron [N64]	13.	(9)
Castlevania 3D [N64]	14.	(15)
Ehrgeiz [PS]	15.	(–)
Crash Bandicoot 3 [PS]	16.	(14)
Twelve Tales: Conker 64 [N64]	17.	(18)
Pokémon [GB]	18.	(20)
Psybadek [PS]	19.	(13)
G-Police 2 [PS]	20.	(–)

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

Vinn en snowboard

1080° Snowboarding är det överlägset bästa snowboardspelet hittills. Nu har du chans att inte bara spela spelet utan även utföra några av de hetaste tricken i verkligheten. Vinnaren i denna exklusiva tävling får nämligen en riktig Lamar-snowboard värd 5000 kronor, plus ett exemplar av Nintendo 64-spelet, medan ytterligare två vinnare får varsitt spel.



Vi reserverar oss för att vinnarens snowboard eventuellt inte är identisk med snowboarden på bilden.

Vilket känt klädmärke har sponsrat och designat kläderna i 1080° Snowboarding?

1. Stüssy
2. Polo Sport
3. Tommy Hilfiger

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på **0712 - 110 30** (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna en snowboard eller ett spel. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

TIPS

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300 - 721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719 - 310 311 (5 kronor/samtal)

SEGA HOTLINE: Supporttel: 08 - 600 51 71 (Vard. 17.30–20.00) Infotel: 08 - 600 15 19

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08 - 594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020 – 24 40 20

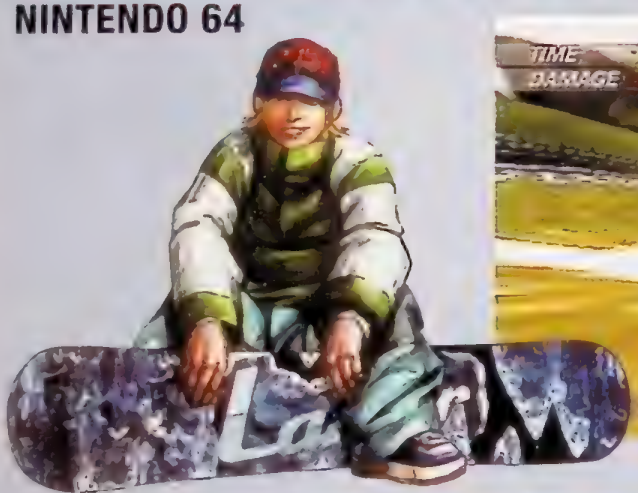
WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00 – 18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00 – 17.00)

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

1080° SNOWBOARDING

NINTENDO 64



Att utvecklingsteamet bakom *1080° Snowboarding* bestod av flera av de programmerare som skapade *Wave Race 64* är inte svårt att förstå. Detta ypperliga snowboardspel har samma lekfulla och realistiska känsla som *Wave Race 64* har, fastän *1080° Snowboarding* är ännu mer slipat. Dessutom innehåller det här spelet många fler fusk.

Förutom de fem vanliga åkarna finns det tre specialåkare som inte går av för hackor. Den första, en genomskinlig isgestalt, får du automatiskt efter att ha klarat Match Race på svårighetsgraden Expert. Om du sedan klarar Match Race på Expert igen med den nya ismannen, så kan du fortsätta till skärmen där man väljer åkare för att aktivera en åkare av guld. Markera helt enkelt Kensuke Kimachi och håll inne C-Upp medan du trycker på A så aktiveras den gyllene åkaren. Den sista hemliga åkaren är en snowboardåkande panda, som kan utföra diverse häftiga trick som de andra åkarna inte klarar av. För att aktivera honom måste du först placera dig först på alla poänglistor i spelet. Sedan ska du gå till skärmen med de fem åkarna, markera Rob Haywood och trycka på A-knappen medan du håller inne C-Höger.

Tack vare Shigeru Miyamotos märkliga kärlek till pingviner finns ett annat mycket speciellt fusk med i *1080° Snowboarding*. När du har klarat alla trick i Practise kan du välja vilket spelmoment som helst för att få fram en snowboard i form av en pingvin. Välj åkare, markera valfri snowboard och håll inne C-Ned medan du trycker på A två gånger.

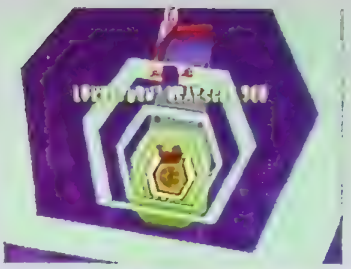
Det är även möjligt att kontrollera kameran under introt. Tryck bara C-Upp på titelskärmen så hamnar kamerakontrollen i dina händer. En annan liten kul grej är att man i Replay Mode på Halfpipebanan kan scratcha med i musiken genom att vicka på styrspaken åt olika håll.

F1 WORLD GRAND PRIX
NINTENDO 64

I denna mycket kompletta formel 1-simulator finns det mesta man kan begära. Förutom de vanliga banorna och förarna finns några väl dolda hemligheter.

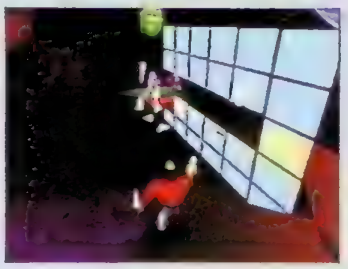
Det finns två dolda förare gömda i spelkoden. För att hitta dem ska du först välja Exhibition och sedan Driver Williams som förare. Använd sedan styrspaken för att ändra hans efternamn till Pyrite för att plocka fram Gold Racer eller Chrome för Silver Racer, och backa sedan till startskärmen. De nya förarna kommer att finnas tillgängliga i Exhibition, Time Trial och 2 Player Mode.
Om du följer samma procedur men ändrar efternamnet till Vacation så kommer du att hitta en bonusbana på Hawaii efter European Grand Prix.

BLASTO
PLAYSTATION



I Blastos värld är allting knasigt. Den överdimensionerade supermachohjälten har fullt upp med att skjuta ned galna utomjordingar och samtidigt hålla frisyren intakt. Dessutom måste Blasto akta sig för de hemska fällor som ruvar i banorna.

På den första banan finns till exempel en stor knapp med texten DO NOT PRESS på. Om Blasto trycker på den så inträffar en högst otrevlig olycka. Men om han trycker på en likadan knapp i den andra banan så händer någonting helt annat...



OFF ROAD CHALLENGE
NINTENDO 64

Vi har stött på den många gånger tidigare; spelmotorn från *Cruis 'n USA*. Nu har Midway använt den igen och resultatet är ungefär som väntat. Ganska underhållande, men inget att slänga ut stora pengar på. Den som gillar spelet kan få ut det mesta av det med hjälp av följande fusk.

Det finns tre hemliga banor i *Off Road Challenge*:

EL CAJON

För att komma åt den här banan ska du gå till skärmen där du väljer bana och trycka L, R och Upp samtidigt, varpå ett borrljud ska höras. Markera sedan El Paso, håll inne Z och tryck A.

FLAGSTAFF

Gå till samma skärm som tidigare och tryck L och Höger på styrkorset samtidigt. Återigen ska borrljudet höras. Markera sedan Mojave och tryck på A medan du håller inne Z.

GUADALUPE

På samma skärm som tidigare ska du trycka R och Ned på styrkorset samtidigt, varpå ljudet ska höras igen. Markera sedan Vegas, håll inne Z och tryck A.

COLIN MCRAE RALLY
PLAYSTATION

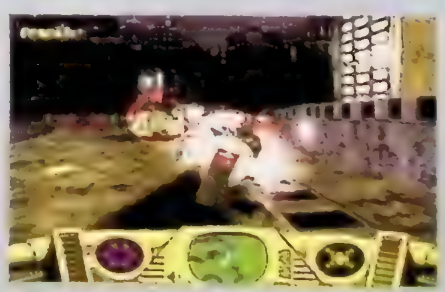
Med Colin McRae bakom ratten på en blå Subaru Impreza går det undan.

Det vet alla som testat *Colin McRae Rally*, det bästa rallyspelet på PlayStation just nu. Redan från början är *Colin McRae Rally* ett tämligen komplett rallyspel, men det finns ändå en del dolda godbitar att hitta. Skriv in följande koder som förarnamn så aktiveras fusken, dock endast i Rally eller Trial Mode.

OPENROADS Öppnar alla banor.
SHOEBOXES Gör samtliga bilar valbara.
BLANCMANGE Låter dig köra en grön gelébil.
PEASOUPER Dimmiga banor.
TROLLEY Fyrhjulsdrift.
FORKLIFT Bakhjulsdrift.
MOREOOMPH Turboboost på select-knappen
BUTTONBASH Accelerera snabbare genom att trycka snabbt på Cirkel och Kryss.
KITCAR Tryck på Select när stapeln längst ned på skärmen är grön för att möjliggöra turbohopp.
DIRECTORCUT Låter dig styra och ställa i repriserna.
BACKSEAT Nicky Grist bakom ratten.
BACKSEAT Heliumkommentarer från Nicky Grist.
SILKYSMOOTH Snabbare bildhastighet.
WHITEBUNNY Föraren på höger sida.
NIGHTRIDER Nattmörker på samtliga banor.
TINFOILED Metallicbilar.

CRIME KILLER
PLAYSTATION

Poliser jagar brottslingar, kulsprutor smattrar, fordon sprängs och däck viner. Så skulle man kunna sammanfatta *Crime Killer*, ett våldsamt spel i samma anda som *Twisted Metal* och *Vigilante 8*. Här kommer koderna till spelets banor.



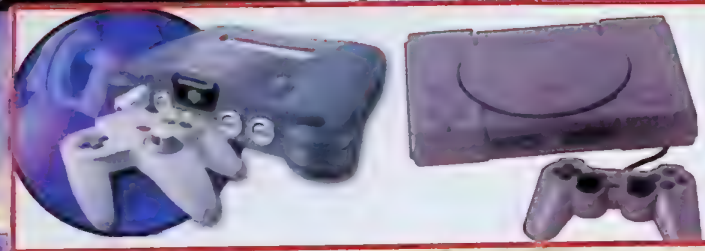
Bana Lösenord
2 Cirkel,Fyrkant,Kryss,Triangel,Fyrkant,Triangel,Fyrkant
3 Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel
4 Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Kryss
5 Triangel, Cirkel, Cirkel,Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Triangel
6 Fyrkant,Triangel, Fyrkant, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Kryss, Kryss, Triangel
7 Cirkel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Cirkel, Cirkel, Cirkel
8 Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Fyrkant, Kryss
9 Kryss, Kryss, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Fyrkant, Triangel, Cirkel
10 Cirkel, Triangel, Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Cirkel, Cirkel, Cirkel
11 Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Triangel, Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Triangel
12 Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Fyrkant
13 Kryss, Kryss, Kryss, Triangel, Cirkel, Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Kryss
14 Kryss, Kryss, Kryss, Kryss, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Kryss, Kryss
15 Kryss, Triangel, Fyrkant, Kryss, Kryss, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Fyrkant, Triangel

XTREME GAMING

Tel: 054-180008 - Fax: 054-180009
www.xtremegaming.se

Byter, Köper & Säljer

NINTENDO 64 · PlayStation · Dreamcast · PC CD ROM



Playstation & Nintendo 64

Nytt: 1249:-
Beg: 995:-

Vi köper:
PSX : 650:-
N64 : 650:-

Playstation Nyheter

Abe´s Odysse Platinum	299:-
Breath of Fire 3	429:-
DukeNukem: Time to kill	439:-
C&C Red Alert Retaliation	429:-
Croc Platinum	249:-
Fifa 99 (Nov)	429:-
Future Cop LAPD 2100	429:-
G. Darius	449:-
Knock Out Kings (Nov)	429:-
Madden 99	429:-
Megaman Battle & Chase	429.-
Metal Gear Solid (USA)	429:-
Mortal Kombar 4	439:-
MotoRacer 2	429:-
Ninja	479:-
NHL 99	429:-
Nascar 99	429:-
Parasite Eve (USA)	429:-
Small Soldiers	429:-
Spyro The Dragon	399:-
Tekken 3	469:-
Test Drive 5 (Nov)	429:-
Tombi	399:-
Tomb Raider 3 (Nov)	429:-
Wild 9	Ring

Plus Massor med fler! Var god Ring!!!

Playstation Låg/REA

Actua Ice Hockey	299:-
Actua Soccer	199:-
Air Race	249:-
Ark of Time	249:-
Beastwars	199:-
Bloody Roar	199:-
Broken Helix	249:-
Burning Road	199:-
Chill	199:-
Critical Deph	199:-
Crypt Killer	149:-
Courier Crisis	199:-
Disc World 2	299:-
Duke Nukem 3D	289:-
Descent	149:-
Dynasti Warriors	199:-
Dark Light Conflict	199:-
Fighting Force	299:-
Felony 11-79	199:-
442 Soccer	149:-
Hardcore 4x4	199:-
Herc´s Adventure	249.-
Iznugoud	249:-
Iron & Blood	199:-
MDK	199:-
Madden 98	299:-
Mechwarrior 2	199:-
Mortal Kombat Mythologies	299:-
Maximum Force	299:-
Machine Hunter	199.-
NHL 98	299:-
NHL Faceoff 98	199:-
Namco Museum 5	279:-
Namco Museum 4	199:-
NBA In the Zone 2	199:-
Overboard	299:-
One	349:-
Power Soccer 2	199:-
Pitball	99:-
Parappa Rapper	199:-
Powerboat Racing	199:-
Ray Tracers	199:-
Star Fighter 3000	149:-
Street Racer	199:-
Sentient	199:-
Skull Monkeys	299:-
Striker	149:-
Shadowmaster	299:-
Tunel B1	149:-
Tobal #1	179:-
Test Drive 4	199:-
VMX Racing	349:-
Vandal Hearts	199:-
Xecious 3DG	199:-

Nintendo 64 Låg/REA

Dark Rift	399:-
Forsaken	499:-
Lambourgini 64	399:-
Mace the Dark Age	399:-
Mischief Makers	349:-
Nagano OS	399:-
NFL Quarterback Club	399:-
NBA Hangtime	399:-
San Fransisco Rush	399:-
War Gods	349:-

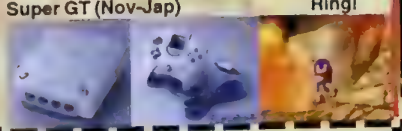
Nintendo 64 Nyheter

Air Boarder 64	Ring
Banjo Kazoole	599:-
Bomberman Hero	Ring
Bio Freaks	Ring
Chopper Attack (30/11)	Ring
Crusin World	529:-
F-Zero (26/11)	Ring
F1 World Gran Prix	Ring
Gex 64	Ring
Iggy´s Reckin´n Balls	499:-
Legend of Zelda (26/11)	Ring
Mystical Ninja	629:-
Mission Impossible	599:-
Mortal Kombat 4	599:-
Nascar 99	569:-
NHL 99	569:-
Turok 2 (Nov)	Ring
V-Rally 64 (30/11)	Ring
Yoshi´s Story	599:-

Plus Massor med fler! Var god Ring!!!!!

Dreamcast (Jap-Version)

Dreamcast Basenet (20/11)	Ring!
Sonic Adventures (Nov-Jap)	Ring!
Sega Rally 2 (Nov-Jap)	Ring!
Virtua Fighter 3 (Nov-Jap)	Ring!
Virtua Fighter RPG (Nov-Jap)	Ring!
Godzilla Generations (Nov-Jap)	Ring!
Blue Stinger (Nov-Jap)	Ring!
Super GT (Nov-Jap)	Ring!



Gratis Medlemskap

När du handlar hos oss så blir du automatiskt medlem & Du får

5% rabatt på nya & 10 på begagnade spel!

Obs! Vi tar inga års avgift. Som medlem får du även erbjudanden, nyhetsblad via post eller E-Mail!

Beställning innan 17.00 så får du ditt spel nästa dag

Vi har även beg. spel & hasenheter. Vi betalar mer ring & jämför. Ring oss för en prisfleta!

Västra Torggatan 18, 652 24 KARLSTAD

Vi reserverar oss för eventuella tryckfel, datum & prisändringar

Beställnings kupong - klipp ut & sänd in portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	

☐ Är det här april skämt? SJÄLVKLART vill Jag vara medlem hos er!

☐ JA TACK, Jag vill gärna ha nyhetsblad, uppdateringar m.m via E-Mail

Namn _____ E-mail _____

Adress _____ Telefon _____

Postnr _____ Ort _____

Målsmans underskrift (Om under 16 år) _____

Frankeras ej
Xtreme Gaming
betalar portot

XTREME GAMING

Xtreme Gaming

Svarspost
650402100
65800 KARLSTAD

Bio-tävling

Zorro

Zorro – Den maskerade hämnaren är den första Hollywoodfilmatiseringen av den svartklädde hjälten på nästan 50 år. Snart har filmen, med Antonio Banderas i huvudrollen, svensk biopremiär och vi har inte mindre än 40 biljetter att lotta ut. Du kan vara en av de 20 vinnare som får två biljetter och en t-shirt. Om du svarar rätt på vara frågor.

Vad heter den fete serganten som alltid misslyckas med att fånga Zorro?

1. Gomez
2. Garcia
3. Gonzales

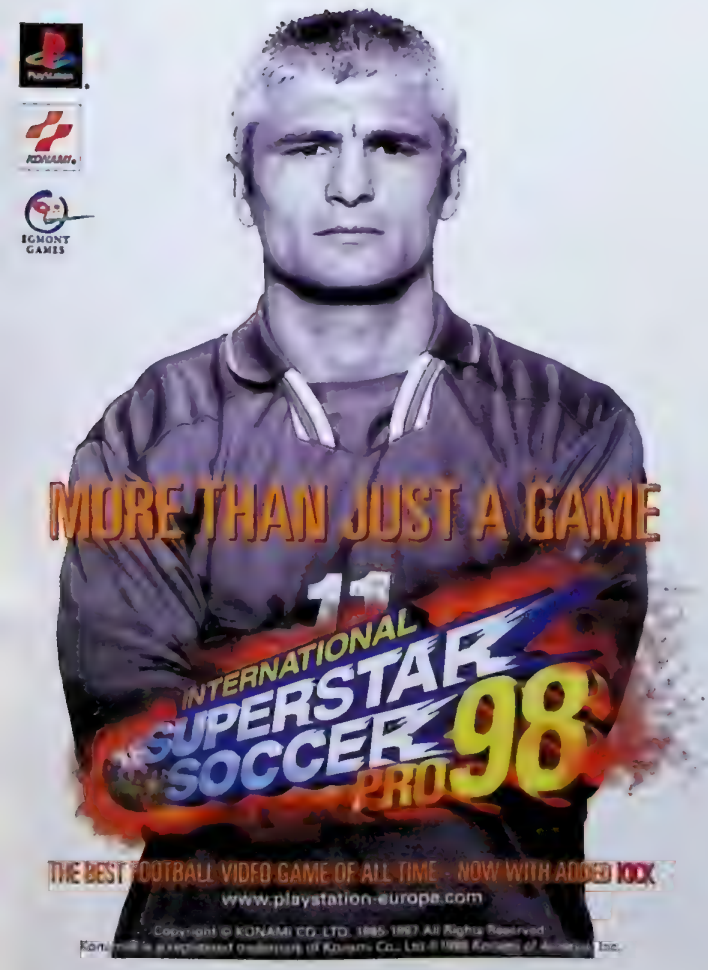
För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på **0712-110 30** (4.55kr/min) och trycker in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare två frågor och svarar du rätt även här har du chans att vinna ett av de 20 biopaketen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

DISTRIBUTION:
COLUMBIA TRISTAR
FILMS (SWEDEN) AB

© 1997 TRISTAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

PlayStation
KONAMI
EGMONT GAMES



PlayStation
KONAMI
EGMONT GAMES

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

SUPER POWER 4/93
Vi guidar dig igenom *StarWing*, *Road Runner* och *FF – Mystic Quest*. Dessutom berättar vi allt om Arnie och spanar in det nya systemet 3DO.

SUPER POWER 5/93
Alla specialarna i *Mortal Kombat* och *Street Fighter II Turbo*. Nintendo och Silicon Graphics gör 64-bitaren Project Reality.

SUPER POWER 2/94
RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II*, *Clayfighter*, *Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3/94
Nintendo släpper Super Game Boy! Bruce Lee som film och TV-spel! Recensioner på *Secret of Mana*, *Lufia*, *Equinox*, *NHL Hockey '94* och *Flintstones*.

SUPER POWER 4/94
Fotbolls-feber! Vi har testat *FIFA*, *Striker*, *World Cup '94* och *Goal*. *Secret of Mana*-guide, *Super Metroid*-smygtitt och killarna bakom det första helsvenska SNES-spelet.

SUPER POWER 7/94
Vi tittar närmare på Jaguar, PlayStation och NEC FX. Dessutom tips till *Zombies* och test av *Stunt Race FX*, *Super Street Fighter II* och *Mortal Kombat II*.

SUPER POWER 8/94
Vi har spelat *Ultra 64!* Och recenserat *Donkey Kong Country*, *Super Punch Out*, *Street Racer*, *Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95
Stort RPG-nummer med *Final Fantasy III*, *Breath of Fire* och *Illusion of Time*. Vi har dessutom pratat med Square och hört ryktet om Virtual Boy.

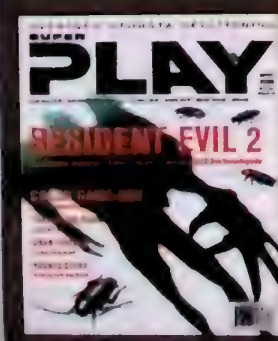
SUPER POWER 2/95
Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk*, *Ultimate Parodius*, *Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95
Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt frackt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi*, *Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 5/95
Stor guide till *Killer Instinct!* Mer Next Generation med smygtittar på *Panzer Dragoon*, *Ridge Racer* och *Victory Goal*. Vi har dessutom testat *Stargate*, *Cannon Fodder* och *C2 – Judgement Clay*.

SUPER POWER 6–7/95
Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 10/95
Stora artiklar om Ultra 64 och Psygnosis. *Chrono Trigger*, *Phantasy Star IV*, *Wipeout* och *Destruction Derby* testade. Premiär för Final Fantasy Forum.



Super PLAY 1–2 – SLUT!
Första redan klassiska numret av Super PLAY! Med tung slagsmålsspecial, Nintendo 64, *Final Fantasy VII*, anime på TV4, *NHL Face Off*, *Toy Story* och första skvallret om Sonics come-back.

Super PLAY 3
De japanska rollspelen erövrar västvärlden, *Resident Evil* utses av en enig jury till det bästa PlayStation-spelet hittills, uppföljaren till *Flashback* är äntligen på väg och vi berättar mer om Nintendo 64.

Super PLAY 4–9 – SLUT!

Super PLAY 10
PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider*, *Porche Challenge*, *2 Xtreme*, *Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 11 – SLUT!

Super PLAY 12
Nintendo 64 till Sverige! Stora recensioner av *Super Mario 64*, *Shadows of the Empire* och *Pilotwings 64*, samt massor av förhandstittar. Dessutom berättar vi om Namcos blivande beat 'em upklassiker; *Tekken 3* och *Soul Blade*.

Super PLAY 13
Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64*, *Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14
Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 15
Ingen stal Tokyo Game Show. *Street Fighter III* är varje beat 'em up-spelares dröm. *Blast Corps* utplånar allt. Dessutom den avslutande delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 16
Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night*, *Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 17
22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve*, *PaRappa the Rapper*, *War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 18
Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 19
Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Ariklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnda och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars*, *Sonic Jam*, *Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 20
Final Fantasy; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007*, *G-Police*, *NHL '98*, *Abe's Oddysee*, *Last Bronx* och *Multi Racing Championship*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 21
Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *Street Fighter EX Plus Alpha*, *Top Gear Rally* och *Time Crisis*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 22
Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing*, *Crash Bandicoot 2*, *Harvest Moon*, *Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 23
På sitt besök i Nintendos värld spelade vi *Zelda 64*, *Yoshi's Story* och *F-Zero X*. Hemma i Sverige mindes vi spelåret som gick och guidade er genom *Diddy Kong Racing*.

Super PLAY 24
Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo*, *Quake 64*, *Pocket Monsters*, *Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25
Vi avslöjar hur Sega ska segra, förklarar varför *Tekken 3* blir årets bästa beat 'em up och pratar med teamet bakom *Tomorrow Never Dies*.

Super PLAY 26
Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27
Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2*, *Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28
Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29
Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30
En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazooie* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31
Långa artiklar om *Wipeout 64*, *Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98*, *F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

Mängdrabatt!

Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor.

Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor.

OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

Är din samling komplett?

KÖP GAMLA NUMMER

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsol-tidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

NINTENDO 64

Air Boarder 64	Racing	En hop roliga men slarvigt genomförda idéer.	**73**	SP 31
Banjo-Kazooie	Plattform	Ett oerhört välgjort spel som dock påminner lite väl mycket om *Super Mario 64*.	**92**	SP 30
Bust-a-Move 2	Pussel	Minst lika bra som PlayStation-versionen.	**90**	SP 26
F1 World Grand Prix	Racing	En fenomenal F1-simulator.	**91**	SP 31
Forsaken 64	Shoot 'em up	Ett genomarbetat shoot 'em up.	**90**	SP 28
G.A.S.P.	Beat 'em up	Det verkar vara omöjligt att göra ett bra beat 'em up till Nintendo 64.	**69**	SP 29
GT 64	Racing	*GT 64* är välgjort men inget *Ridge Racer*.	**85**	SP 28
International Superstar Soccer '98	Sport	Världens bästa fotbollsspel. Fortfarande.	**93**	SP 31
Mission: Impossible	Äventyr	*Goldeneye 007* är spelet för den som gillar att skjuta; *Mission: Impossible* är spelet för den som gillar att tänka.	**92**	SP 30
NBA Courtside	Sport	Bästa basketspelet hittills till Nintendo 64.	**88**	SP 28
Wallae Country Club	Sport	Känns som en halvdan PC-konvertering.	**76**	SP 31
Wetrix	Pussel	Kul med ett *Tetris* i en modern och annorlunda miljö.	**85**	SP 28
World Cup '98	Sport	Electronic Arts vinner VM.	**88**	SP 28

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer '98	Sport	Fotbollens *Mortal Kombat Trilogy*.	**68**	SP 28
Alundra	RPG	Vad som talar för *Alundra* är att det är tämligen ensamt i sin genre.	**87**	SP 28
Azure Dreams	RPG	Ett nyskapande rollspel som blickar framåt.	**84**	SP 31
Batman & Robin	Äventyr	Tanken var god, men utförandet är för slarvigt.	**73**	SP 28
Blasto	Shoot 'em up	Spelet är så bisarrt så att det blir roligt.	**80**	SP 30
Blast Radius	Shoot 'em up	En audiovisuell upplevelse som saknar själ.	**74**	SP 29
Bomberman World	Pussel	Ett lyckat *Bomberman*-spel med den rätta känslan.	**84**	SP 29
Breath of Fire III	RPG	Ett traditionellt men välgjort RPG med mycket känsla.	**87**	SP 29
Circuit Breakers	Racing	*Micro Machines* möter traditionell banracing.	**84**	SP 29
Colin McRae Rally	Racing	Ett av de absolut bästa bilspelen till PlayStation. Och definitivt det bästa rallyspelet.	**93**	SP 30
Crime Killer	Shoot 'em up	Måstespel för unga Steve Mc Queen-wannabees.	**76**	SP 30
Dead Ball Zone	Sport	Hyfsat kul, men inget *Speedball*.	**84**	SP 28
Dead or Alive	Beat 'em up	Ett bra beat 'em up som hade blivit uppmärksammat även utan sin speciella gimmick.	**89**	SP 28
Everybody's Golf	Sport	Ett golfspel som alla kan gilla.	**90**	SP 29
Final Fantasy Tactics	Strategi	Ett intressant och genomarbetat strategispel från Square.	**90**	SP 31
Forsaken	Shoot 'em up	Ett genomarbetat shoot 'em up.	**88**	SP 28
Ghost in the Shell	Shoot 'em up	Inte det bästa men kanske det mest originella anime-baserade spelet.	**79**	SP 29
G-Darius	Shoot 'em up	Perfekt i sin genre men inte direkt nyskapande.	**87**	SP 31
Golden Goal	Sport	Ett hyfsat spel som tyvärr lider av för många småfel.	**82**	SP 28
Heart of Darkness	Äventyr	*Heart of Darkness* är i en klass för sig.	**91**	SP 29
S.C.A.R.S.	Racing	PlayStations eget *Super Mario Kart*. Nästan.	**89**	SP 31
Supercross '98	Racing	Ännu ett bevis för hur svårt det är att åstadkomma bra MC-känsla.	**63**	SP 30
Klonoa	Plattform	Inte särskilt nyskapande, ändå ensamt i sin genre.	**90**	SP 28
Kula World	Pussel	Sveriges svar på *Tetris*.	**90**	SP 29
Men in Black	Äventyr	Ologiskt och svårkontrollerat äventyr utan mening.	**48**	SP 28
N2O	Shoot 'em up	Välprogrammerat men överdrivet rörigt och psykedeliskt.	**75**	SP 30
Poy Poy	Action	Ett annorlunda men lite rörigt spel.	**80**	SP 26
Premier Manager '98	Strategi	Suverän underhållning för den som gillar genren.	**88**	SP 28
Road Rash 3D	Racing	Rå streetracing med mycket humor. Synd att man inte kan vara två.	**83**	SP [illegible]
Sentinel Returns	Pussel	Ett udda och originellt spel med intressanta infallsvinklar.	**79**	SP 29
Spice World	Musik	*Spice World* kom alldeles för sent.	**71**	SP 29
Tekken 3	Beat 'em up	Detta är det bästa beat 'em up som finns till PlayStation just nu – därom råder ingen tvekan.	**94**	SP 31
Tombi	Plattform	Ett medelmåttigt plattformsspel riktat till de lite yngre.	**73**	SP [illegible]
Tommi Mäkinen Rally.	Racing	Hyfsat rallyspel med originella inslag.	**74**	SP [illegible]
V-Ball	Sport	En bra spelidé som tyvärr hanterats för slarvigt.	**76**	SP [illegible]
Vigilante 8	Shoot 'em up	Bilspelens *Bullit*.	**85**	SP [illegible]
Vipers	Shoot 'em up	Ett tråkigt, tramsigt, trollbitliknande shoot 'em up utan hjärna.	**59**	[illegible]
War Games	Shoot 'em up	Ett snyggt men lite för enformigt krigsspel.	**81**	[illegible]
World Cup '98	Sport	Det bästa VM-alternativet till PlayStation.	**87**	[illegible]
World League Soccer '98	Sport	Silicon Dreams har inte hängt med.	**69**	[illegible]
WWF Warzone	Beat 'em up	Sällan har wrestling varit så underhållande.	**85**	[illegible]
Xenocrazy	Shoot 'em up	Ett av de absolut sämsta shoot 'em up-spelen i historien.	**28**	[illegible]

GAME BOY

International Superstar Soccer	Sport	Ingen lyckad konvertering.	**67**	[illegible]
V-Rally	Racing	Bästa bilspelet till Game Boy sedan *Super RC Pro-Am*.	**86**	[illegible]

SATURN

Burning Rangers	Action	Ett av ytterst få bra nya alternativ för dig som äger en Saturn.	**89**	

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Yo!

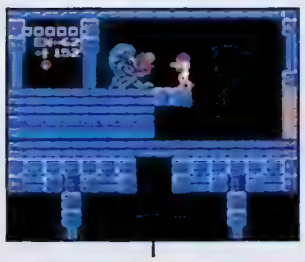
1. Kommer *Zelda 64* att släppas på en guldfärgad kassett? 2. Hur blir det med RAM-expansionen till Nintendo 64? Kommer Nintendo att sälja den separat, med ett spel, eller kommer de att vänta till 1999 och släppa den tillsammans med 64DD? 3. Kommer *Perfect Dark* att vara kompatibelt med RAM-expansionen? 4. Finns det något möjlighet att göra egna banor i *F-Zero X* eller blev Nintendo tvungna att utesluta den på grund av förflyttningen från 64DD till kassett? 5. Har Nintendo sagt att det definitivt inte kommer något *Metroid-spel* till Nintendo 64? 6. Har Nintendo någon ny konsol under utveckling förutom 64DD? 7. När släpps Game Boy Color i Sverige och hur mycket kommer den att kosta? 8. Är det sant att Tobias började sin karriär i tidningen Nintendo-Magasinet? Keep up the good work!

Ingemar Näslund

Hej Ingemar.

1. En begränsad upplaga av *Zelda* kommer att vara guldfärgad. 2. RAM-uppgraderingen släpps separat senare i år. 3. Det har Rare inte beslutat ännu. 4. Tanken är fortfarande att man ska kunna designa sina egna banor i 64DD-versionen av *F-Zero X*. I det vanliga spelet går det inte. 5. Nej, men R&D 1 som utvecklade de tre *Metroid*-spelen arbetar främst med Game Boy-projekt och har hittills inte gjort ett enda Nintendo 64-spel. 6. Ja! Läs mer om den i Tobias intervju med Howard Lincoln tidigare i det här numret. 7. Game Boy Color släpps här den 23 november och kommer att kosta 799 kronor. 8. Ja.

SP



Det finns fortfarande ingenting som tyder på att en ny version av *Metroid* är planerad. Tyvärr.

Hej.

1. Vilka var de allra första spelen som kom till NES, Saturn och PlayStation och när släpptes de (och därmed konsolerna) i Sverige? 2. Har Sega bekräftat några nya titlar till Dreamcast? 3. Gjorde Sega en 4-bits konsol innan de gjorde Master System? 4. När släpps *Legend of Zelda – Ocarina of Time* i Japan respektive USA? 5. Har bekräftat att man kan köpa ett modem till 64DD eller var det bara ett rykte? 6. Testar ni alltid de japanska versionerna av spelen?

Frågvis

Hej.

1. NES-spelen *Mario Bros*, *Pinball*, *Popeye*, *Tennis* och *Excite Bike* kom samtidigt som konsolen i september 1986. Till Saturn släpptes *Virtua Fighter*, *Daytona USA*, *Victory Goal* och *Clockwork Knight* tillsammans med maskinen i juli 1995. PlayStation lanserades den 29 september 1995 med bland andra *Ridge Racer*, *Toshinden* och *Wipeout*. 2. *White Illumination*, *July* och *Sonic Adventure* är de tre spel som Sega hittills har utannonserat. Men givetvis är många fler under produktion. 3. Nej. 4. Det släpps i Japan den 14 november och i USA den 23 november. 5. Något 64DD-modem är inte bekräftat. Nu ser det dessutom inte ut som att 64DD någonsin kommer att släppas i varken USA och Europa. 6. Vi testar de flesta versioner av spelen.

SP

Hej!

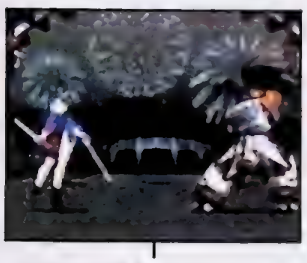
När jag läste i en engelsk speltidning hade de tjejer som vek ut sig. Varför har inte ni också det? Det skulle ju vara kanon!
Fredrik

Hej Fredrik.

Vi förstår inte riktigt sambandet mellan TV-spel och nakna flickor och nöjer oss därför med att visa bilder på spelen som vi skriver om.
SP

Suck...

Jag måste få veta lite mer om Neo Geo 64. 1. När släpps maskinen? 2. Hur mycket får man betala för en sådan och släpps den i Sverige? 3. CD-ROM eller kassetter? 4. Vilka spel släpps till formatet? 5. Säg att *Metal Slug* och dess uppföljare kommer till maskinen!
Ford Perfect



Uppföljaren till *Samurai Shodown 64* är bara ett av de nya spel som släpps till Neo Geo 64 inom kort.

Hej.

1. Den finns redan i Japan, men är än så länge bara en arkadmaskin och finns inte i konsolversion som gamla Neo Geo gjorde. 2. Den är dyr eftersom det är meningen att arkadhallar ska köpa den och inte privatpersoner. Några maskiner lär redan finnas i Sverige. 3. Kassetter, som de flesta arkadmaskiner. 4. *Samurai Shodown 64* är släppt och en uppföljare är redan på väg. 5. De båda *Metal Slug*-spelen finns till vanliga Neo Geo. Några uppgraderade 64bits-versioner är inte planerade.
SP

Tjaba SP!

1. Varför ger ni aldrig ut någon tipsbok till oss som äger Nintendo 64, PlayStation och Saturn? 2. Jag har hört att det finns en PlayStation-konsol som man kan göra spel till. Stämmer det? 3. Jag har hört att det finns ett tillbehör till Saturn som heter Net Link. Vad är det för något? 4. Ungefär hur mycket tror ni att Dreamcast kommer att kosta i Sverige? 5. Vilket Saturn-spel tycker Tobias mest om?
Jonas i Svalöv

Hej Jonas.

1. Vi ger ut tipstidningar istället. Första numret av PlayStation Guide, fylld med guider till PlayStation-spel, finns redan ute. Vår andra nya tidning Super PLAY Guide, fylld med guider till Nintendo 64-spel, kommer i november. 2. Det stämmer bra. Den heter Yaroze. 3. Med Saturns Net Link kan man koppla upp sig på Internet. 4. Någonstans mellan 2000 och 3000 kronor. Men det är bara en gissning! 5. Det är nog fortfarande *Sega Rally*.
SP

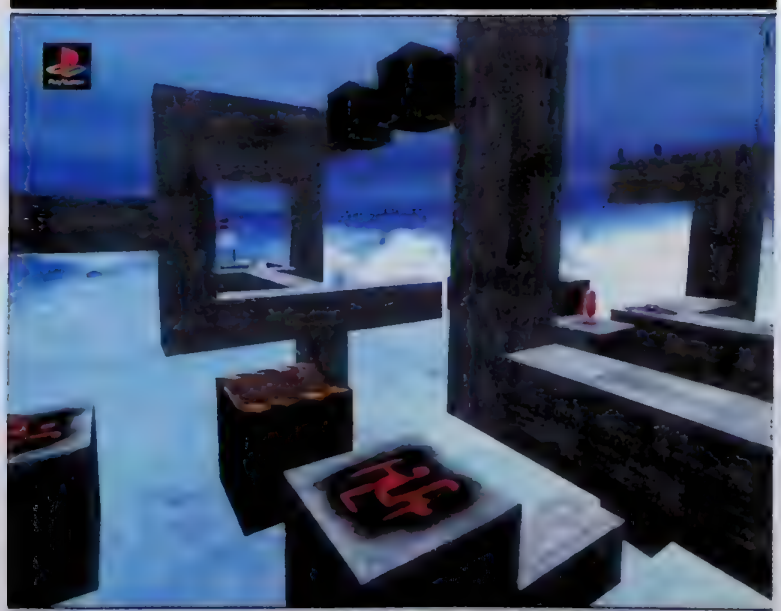
Hej Super PLAY!

1. Har ni hört någonting nytt från Factor 5 angående *Turrican 64*? 2. Finns det några planer på *Hexen II* eller *Nascar Racing* till Nintendo 64? 3. Skulle inte Capcom konvertera *Street Fighter III* till Nintendo 64? Har de kanske ändrat sig och släpper det till Dreamcast istället? 4. Är det sant att det kommer en uppföljare till *Fighters Destiny* senare i år?
Mårten

Hej igen Mårten!

1. Ja det har vi faktiskt. Spelet heter numera *Thornado*, eftersom titeln *Turrican* ägs av ett annat bolag, ska släppas 1999 och är en tredimensionell blandning av *Turrican* och *Metroid*. Visst låter det lovande? 2. *Hexen II* kommer inte, men *Nascar '99* finns till Nintendo 64 i USA. 3. Capcom har beslutsångest och tycks fortfarande inte ha bestämt sig för när, var och hur de ska konvertera *Street Fighter III*. 4. En uppföljare är under utveckling men den kommer troligtvis inte förrän nästa år.
SP

KULA WORLD



DEVELOPED BY THE MOST PUZZLING PEOPLE ON EARTH... THE SWEDES!

- Lots of bonus and hidden levels
- 1 or 2 players
- Supports Dualshock vibration controller

SERIEFROSSA!

MANGA
VIDEO
FILES
HUMOR!

Många seriehungriga har fått sitt lystmåte hos oss på Alvglans Bokhandel och vi hjälper gärna fler. Vår postorderkatalog ledsagar dig i den vilda djungel som utgör seriernas värld.

Förutom alla **svenska seriealbum** har vi en omfattande direktimport från USA. Endast en bråkdel av det som utkommer översätts till svenska, vårt stora sortiment av **amerikanska seriealbum** ger dig mer att välja på.

Videofilmer importerar vi från England och bland de mest populära kan nämnas tv-serier som Star Trek, Babylon 5 och Friends, anime t ex Ghost in the Shell och Battle Angel Alita eller tecknat som Simpsons och Ren & Stimpy.

I katalogen hittar du också USA-Direkt, vår **prenumerationservice med amerikanska serietidningar**. Det kommer hundratals nya tidningar i månaden och du får en egen skräddarsydd prenumeration. Billigt och enkelt, direkt hem i brevlådan.

Den nya välmatade postorderkatalogen med hostens alla nyheter utkommer i dagarna. Beställ så skickar vi den gratis.

Ja tack, jag vill ha en
GRATIS POSTORDERKATALOG!

Skicka till: Alvglans Bokhandel,
Folkungag. 84, 116 22 STOCKHOLM.
Fax: 08-644 64 43.
E-post: order@alvglans.se

Namn.....
Gata.....
Postnr & ort.....
Telefon.....

Hej Super PLAY!

1. Var det Lovisa som skrev artikeln 'Spelhjältinnor och pojkdrömmar' i juli-numret? Den var i alla fall väldigt bra. 2. När jag spelade *Alundra* blev jag inte alls så tagen som när jag spelade *Zelda – A Link to the Past*. Är *Wild Arms* bättre än *Alundra*? 3. När släpps *Parasite Eve*?
Mathias

Hej Mathias.

1. Det var Lovisa som skrev den. Hon blev glad av att höra att du tyckte om den. 2. Tobias tycker definitivt att *Wild Arms* är bättre och mer involverande än *Alundra*. 3. Det är redan släppt i USA.
SP

Wild Arms är bättre än *Alundra*. Och i november kommer det äntligen till Sverige.

Hej Super PLAY!

1. Varför skriver ni *Final Fantasy VII* med romerska siffror och *Resident Evil 2* med vanliga siffror? 2. Hur såg CD-ROM-spelaren till NES ut? 3. Är *Final Fantasy* till NES bra? 4. Kommer Square att producera spel till Nintendo 64? 5. Varför kommer det inget RPG till Nintendo 64?
Åsnan

Hej.

1. För att Square och Capcom gör det. 2. Det finns inte någon CD-ROM-spelare till NES. Däremot släppte Nintendo en diskettstation till Famicom, som är den japanska versionen av konsolen. 3. Ja. 4. Nej. 5. Främst på grund av att varken Square eller Enix är särskilt intresserade av konsolen. Men nästa år kommer faktiskt både *Earthbound* 64, *Super Mario RPG 2* och *Ogre Battle 3*.
SP

Tjena Super PLAY!

1. Kan ni nämna några riktigt stora företag som kommer att göra spel till Dreamcast? 2. Jag planerar att köpa en Game Boy Color, men tror ni att speltillverkarna kommer att satsa på en bärbar konsol? Är det några riktiga höjdarlir på gång? 3. Är det sant att *Virtua Fighter 3* kanske kommer till Saturn? 4. *Phantasy Star Collection* är ett spel som jag har längtat efter väldigt länge. Men nu sägs det att spelet troligtvis aldrig kommer hit för att det tar för lång tid att översätta. Är det sant?
Martin

Tjena Martin.

1. Inga problem. Konami, Core, Capcom och DMA är bara några exempel på intressanta speltillverkare som redan har börjat planera sina första Dreamcast-projekt. 2. Förutom nya versioner av *Zelda – Link's Awakening* och *Warioland II* kommer *Tetris DX*, *Mario*, *Conker's Pocket Tales*, *Top Gear Pocket* och många andra helt nyutvecklade färgspel. 3. Sega har inte förnekat att en Saturn-version av *Virtua Fighter 3* är under produktion, men det finns inte mycket som tyder på att de lägger ned så mycket arbete på 32bits-konsolen nu när de har Dreamcast. 4. Tyvärr ser det inte ut som om *Phantasy Star Collection* kommer att översättas. Men du kan ju alltid spela de fyra originalen till Master System och Mega Drive.
SP

SUPER PLAY

Vi vill ha ännu flera återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel-och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar som köps av nästan 100 000 läsare varje månad. Varför inte hos dig? Enda kravet är att du inte är anslutna till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

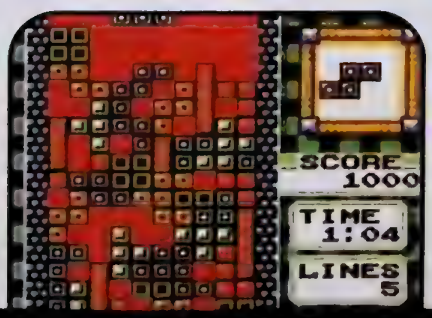
Slipgatan 5, 117 39 Stockholm
Tel: 08 84 08 26, Fax 08 658 68 46

Nu även engelska speltidningar

Zelda

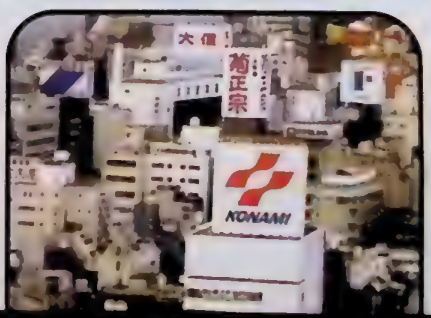
Legenden

Sagan om världens bästa äventyrsspel.



Game Boy Color
Världens minsta spelkonsol – nu i färg.

Wipeout 64 vs. F-Zero X
Vilket är snabbast?



Tokyo Game Show
Vi spelar nästa års konsolspel redan idag.

Dessutom recenserar vi *Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Formula 1 '98, Wild 9* och många fler.

SUPER PLAY 33 KOMMER DEN 10 NOVEMBER

NORDIC GAMES POSTORDER

Nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
Tel: 054-18 83 18
Fax: 054-10 16 50
Vi har öppet vardagar 10–19
och lördagar 11–15

- **Sveriges lägsta priser.**
- **Två års garanti.**
- **24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.**

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

- Alla priser i annonsen är inklusive moms.
- Inga andra avgifter än postens tillkommer. Detta är endast 59kr men max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel blir det automatiskt hemkörning (99kr totalt).
- Läser du ej ut en försändelse debiterar vi 175:225 kronor. Här av dig ifall du har beställt en vara men inte hinner lösa ut den i tid.
- En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta, ring in din order eller ange några reservtitlar vid beställning per fax/brev.
- 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

BUTIK I KARLSTAD

Vi har i vår butik på Östra Torggatan 15 samlat det bästa ur vårt TV/PC-spels sortiment. Allt detta till samma låga postorderpriser. Vill du vara helt säker på att lagerhållen är viss vara innan du kommer så ringer du enklast 054-152448. Observera att det på detta nummer ej går att göra postorderbeställningar.

ÖPPETTIDER: Vardagar 11-18 Lördagar 11-15

VIKTIG INFORMATION

gällande telefonbeställningar
054-18 83 18 vard. 10–19, lörd. 11–15
– För att undvika missförstånd är vi tacksamma om du nämner ifall du vill ha nya eller begagnade produkter/spel.
– Pga tidvis överbelastning av vår telefonväxel kan det vara svårt att komma fram per telefon. Ge dock inte upp utan försök igen lite senare. Vi jobbar på högtryck för att kunna expediera just din beställning så fort som möjligt.
– Ifall du hamnar i telefonkö, tryck inte in återuppringningskommando eftersom detta inte fungerar med vår växel.
Tack på förhand från oss på Nordic!

HEMKÖRT INOM 24 H

– För dig som beställer något ur vårt sortiment kan vi erbjuda hemkörning till din dörr. Detta innebär att beställningen levereras med postens blåa företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant. Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt mot brevpostförskott (A-post) (kostnad från 58kr)

OBS! Beställer du basenhetspaket så levereras ordern automatiskt med hemkörning.

Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

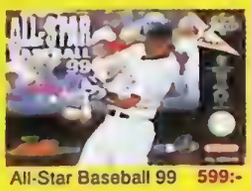
Nyheter/Kommande höjdartitlar

Nascar 99 629:-

F1 World Grand Prix 499:-

1080° 629:-

Mission: Impossible 599:-



All-Star Baseball 99 599:-

Turok 2 RING

Bio Freaks	629:-	Nascar 99	629:-
Bomberman Hero	499:-	Off Road	629:-
Buck Bumble	Ring	S.C.A.R.S.	RIng
Chopper Attack	629:-	Silicon Valley	629:-
G.A.S.P.	629:-	Waialae Country Club Golf	Ring
Knife´s Edge	Ring	Zelda Ocrania of Time	Ring
Madden NFL 99	629:-		

Ordinarie spel

Iggy's Reckin Balls 499:-

ISS 98 599:-

Banjo Kazoolo 3D 599:-

Super Mario 64 449:-

Goldeneye 599:-

Duke Nukem 64 449:-

Aero Gauge	399	GT 64 World Championship	579	Quake 64	499
Air Border	549	Int.Superstar Soccer 64	399	Rampage World Tour	629
Blast Corps	499	Killer Instinct Gold	399	Robotron X	599
Bust-A-Move 2	399	Kobe Bryant NBA Basket	449	San Fransico Rush	399
Chameleon Twist	399	Lamborghini Challenge	399	Tetrisphere	449
Clayfighter 63 1/3	399	Lylat Wars exkl.RP	449	Top Gear Rally	399
Cruisin USA	399	Lylat Wars	324	Turok Dinosaur Hunter	399
Cruisin World	499	Mace	399	Wave Race 64	449
Dark Rift	399	Madden 64	399	Wayne Gretsky Hockey	399
Diddy Kong Racing	499	Mario Kart 64	499	Wayne Gretzky Hockey 98	499
Doom 64	399	Mischief Makers	399	WCW vs NWO	599
Dual Heroes	549	MK Mythologies	399	Wetrix	549
Duke Nukem 3D	399	Multi Racing Championship	499	Virtual Chess	599
Extreme G	399	Mystical Ninja	629	World Cup 98	499
F1 Pole Position	449	Nagano Olympics	399	WWF Warzone	629
Fighter s Destiny	599	NBA Hang Time	399	Yoshi´s Story	599
Forsaken	499	NFL Quarterback Club 98	399		
Goldeneye 007	599	NHL Breakaway 98	399		

Zelda - Ocrania of Time kommer att släppas i Sverige den 26 november om allt går som beräknat. Vi kommer att ta in så många vi kan komma över men efterfrågan är väldigt stor och vill du vara säker på att få ett ex. ring och förbeställ. Preliminärt pris är 629:- och om du förbeställer är du reserverad mot prishöjningar!!!!!!!

STANDARD-PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, ett standard minneskort i valfri färg, strömsladd, manual och två års garanti.

Ord.butikspris 1595:-

Spara 300:-
1.295:-

NORDIC-PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, e valfritt nytt spel, ett 4grr större minneskort, två hand kontroller varav en är origi nal, två rumblepacks, två förlängningskablar till hand kontrollerna, adapter för importspel, strömsladd, manual och två års garanti

Spara 1.250:-
2.395:-

GOLDENEYE-PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, en original kontroll, det utmärkta spelet Goldeneye 007, strömsladd, manual och två års garanti.

Ord.butikspris 2195:-

Spara 500:-
1.695:-

GIGANTPAKET

Basenhet inkl. scartkabel, t original handkontroller, två nya valfria spel, två stycken 2m förlängningskablar till handkontroll, två rumblepa med 4ggr inbyggt minne, en adapter för importspel, strömsladd, manual och två års garanti.Ord.butikspris 4795:-

Spara 1.
2.995:-

Superklipp!

Köp 2 eller fler nya eller begagnade N64-spel så får du ett Rumble Pack eller Minneskort Standard

UTAN EXTRA KOSTNAD!

För att ovanstående skall gälla måste det påpekas vid beställning.

Tillbehör

RUMBLE PACK MED INBYGGT 4GGR MINNE

Den kända tillbehörs tillverkaren Xtreme's version av Rumble Pack med inbyggt 4ggr minne. Jätte populär artikel till sanslöst bra pris. 2st AA batterier ingår i priset.

ACTION REPLAY – uppgraderad

KAMPANJPRIS!

Marknadens bästa "fuskkod" adapter som gör att du kan göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel som t.ex evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.
Action Replay är helt menybaserat där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.
Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.
Finns även för Playstation och Sega Saturn.
För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datel's hotline på 00944-1782745990.

RUMBLE PACK STANDARD

Exakta kopior på Nintendo's original rumble. Mycket populär modell som vi säljer massor av. Finns i sex olika färger. Kräver 2st AA-batterier. 149:-

GAME BOOSTER

Du som väntar på att det ska komma ut fler spel på Nintendo 64 en har nu chansen att spela Gameboy spel på din maskin. Denna game booster sätter du i din maskin och sedan stoppar du ett Gameboyspel på ovansidan och vips så har du tillgång till flera hundra spel. Dessutom fungerar den som fuskadapter med flera hundra inbyggda fusk samt möjlighet för spelaren att själv söka upp fusk till Gameboyspelen. Det går nu att spela de gamla klassiker rollspelen till Gameboy med färg och fullbild på din TV. Klarar du dig utan? OBS Tyvärr är inte alla Gameboy spel kompatibla med gameboostern.

RUMBLE PACK MED INBYGGT MINNE

Rumble pack med inbyggt standard minneskort. Finns i sex olika färger. Kräver 2st AA-batterier.

RATT INKL. RUMBLEPACK

Nu kan du äntligen få känna av både närkontakten av vägrenen och kollisioner med andra bilar när du kör med ratten. I denna den senaste ratten sitter det ett rumblepack inbyggt som sänder skakningar genom själva ratten. Naturligtvis förhöjs körkänslan avsevärt. Mycket roligare än tidigare rattar.

PAKETPRISER:

F1 World Grand Prix + ratt	1099:-	Ord. butikspris 1398:-
GT 64 + ratt	995:-	Ord. butikspris 1448:-
Lamborghini + ratt	895:-	Ord. butikspris 1498:-
Multi Racing + ratt	995:-	Ord. butikspris 1498:-
Top Gear Rally + ratt	995:-	Ord. butikspris 1498:-

MINNESKORT 8 MB

32 GGR STÖRRE!

Det enda minneskort du behöver! På detta kan du spara 32 ggr så mycket data som på ett standardminne. Tillverkat av Blaze.

HK ORIGINAL

Grå

HK ORIGINAL

5 olika färger

AC Adapter 220 V	349	HK Mako N64	249	Minneskort Plus,4x Blue,Clear,Grå,Grön,Gul,Röd,Svart	199
AC Adapter Original	499	HK Manta Ray Blå, Grå,Röd,Svart	249	Minneskort Standard Blå,Clear,Grå,Grön,Gul,Svart	99
Adapter Passport Plus	499	HK Sharkpad Pro N64 Interact	249	Rumble Pack original	199
Adapter för Importspel	149	HK Superpad, Blå, Grå,Svart	249	Shockwave	399
Antennkabel N64&SNES	149	Interactor väst, Datel+Adapter	499	Tremor Pack Rumbl	149
Antennkabel N64 ej orginal	149	Joystick Arcade Shark	499	X-Tender Joytech	99
Antennkabel original	249	Minneskort 4 Meg, 16 x	399		
HK AcePad N64	249	Minneskort Original	199		

MINNESKORT 4 GGR STÖRRE

Komprimerat minneskort som kan spara motsvarande 4st Nintendo orginalkort. Tillverkat av Joytech Europe Ltd
Finns i sex olika färger; transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

Rea – Köp 2 och betala 349:-/st

Aero Gauge

Chameleon Twist

Clayfighter 63 1/3

Cruising USA

Dark Rift

Doom 64

Duke Nukem 64

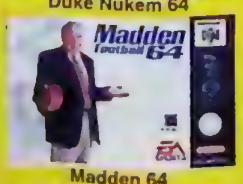
Extreme G

ISS 64

Killer Instinct Gold

Lamborghini Challenge

Mace

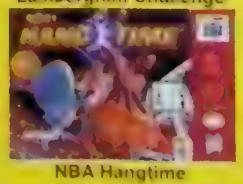


Madden 64

Mischief Makers

Mortal Kombat Mythologi

Nagano Vinter Olympics



NBA Hangtime

NFL Quarterbackclub 98

NHL Breakaway 98

San Francisco Rush

Top Gear Rally

Turok

Wayne Gretzky Hockey

Nordic games

Playstation

Nyheter/Kommande titlar

Actua Golf 3 449:-

Azure Dreams 499:-

Breath of Fire 3 449:-

C&C Retaliation 449:-

Mortal Kombat 4 429:-

G-Darius 449:-

Spyro the Dragon 419:-

D. Nukem - Time to Kill 449:-

Actua Soccer 3	449	Bust A Groove	Ring	Legend	Ring	Rogue Trip	Ring
Actua Tennis	429	C3 Racing	Ring	Lemmings Collection	Ring	Rushdown	Ring
Akuji	449	Caesar's World of Gambling 2	Ring	Libero Grande	Ring	S.C.A.R.S.	Ring
All Star Tennis	Ring	Castrol Honda Superbike	Ring	Live Wire	Ring	San Fransisco Rush	Ring
Apocalypse	Ring	Constructor	Ring	Madden NFL 99	459	Shadow Gunner	Ring
Assault	Ring	Duke Nukem - Time to Kill	449	Medievil	Ring	Small Soldiers	459
Asterix	Ring	Earth Worm Jim 3D	Ring	Mega Man Battle & Chase	449	Spyro the Dragon	419
Asteroids	Ring	FIFA 99	459	Mortal Kombat 4	429	Tomb Raider 3	Ring
B Movie	Ring	Fifth Element	429	Moto Racer 2	459	Unholy War	Ring
Baby Universe	Ring	Formula One '98	499	Mr Domino	Ring	Wild 9	469
Biofreaks	429	Future Cop: LAPD 2100	459	Nascar 99	459	Wild 9 Special Box	Ring
Blasto	419	G-Darius	449	NBA Live 99	459	Virus	Ring
Blaze & Blade	Ring	Hardball 6	459	Ninja	499	VR Football 99	Ring
Brian Lara Cricket	Ring	HUGO	Ring	O.D.T	Ring	X-Men vs Street Fighter	Ring
Brunswick Bowling	Ring	ISS 98	499	Pet In TV	Ring	XLR8	Ring
Buggy	Ring	Joe Blow	Ring	RC Stuntcopter	Ring	Zero Divide 2	Ring

Nu med Dual Shock!

LILLA PAKETET

Basenhet inkl.democd, en original Dual Shock handkontroll, ett helt valfritt spel, en 2m förlängningskabel till handkontrollen, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.
Ord. butikspris 2150:-.

Spara 450:-
1.595:-

STANDARD PAKETET

Basenhet inkl.demo-CD, en original Dual Shock handkont... scartkabel, strömsladd samt t... års garanti.
Ord. butikspris: cirka 1495:-

Spara 200:-
1.295:-

ÖNSKE-PAKETET

Basenhet inkl.democd, en original Dual Shock handkontroll, en extra Powerpad handkontroll, två helt valfria spel, ett valfritt spel ur "paketspelsrutan", två 2 meters förlängningskablar till handkontrollerna, ett minneskort som är 16 ggr större än normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.
Ord. butikspris: 3900:-

Spara 1405:-
2.495:-

NORDIC-PAKETET

Basenhet inkl.democd, en orig... Dual Shock handkontroll, en e... Powerpad handkontroll, två v... spel ur "paketspelsrutan", sca... kabel, strömsladd samt två år... garanti.
Ord. butikspris: 2450:-

Spara 65...
1.695:-

Ordinarie spel

Bubble Bobble 349:-

Forsaken 399:-

Heart of Darkness 449:-

Mega Man 8 449:-

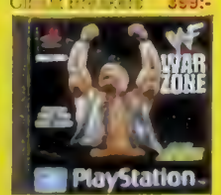
Circuit Breakers 399:-

Tekken 3 449:-

Batman & Robin 449:-

N2O 419:-

Tomb! 399:-



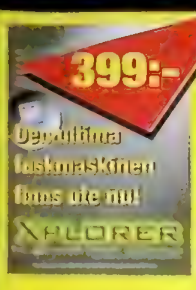
WWF Warzone 449:-

Actua Ice Hockey	399	Dead or Alive	Ring	Lethal Enforcers	Ring	Resident Evil Director's Cut	399	Treasures of the Deep	399
Allied General	499	Diablo	Ring	Lucky Luke	Ring	Riven Myst 2	399	Twisted Metal 2 World Tour	449
Alundra	449	Dragon Ball Final Bout	Ring	Mega Man 8	449	Road Rash 3D	399	V-Ball	449
Armoured Core	399	Everybody's Golf	Ring	Men in Black	Ring	Rock n' Roll Racing 2	349	Vandal Hearts	399
Batman & Robin	449	Extreme	349	Mickey's Wild Adventure	Ring	Sentinel Returns	479	War Games	429
Blast Radius	449	Final Doom	Ring	Monopoly	449	Sim City 2000	399	Warhammer Dark Omen	399
Bomberman World	Ring	Final Fantasy 7	549	Mortal Kombat Mythologies	Ring	Skull Monkeys	399	Wayne Gretzky Hockey 98	399
Braindead Fighter	449	Fluid	Ring	Motorhead	Ring	Pax Corpus	439	WCW Nitro	429
Bubble Bobble	349	Forsaken	Ring	Need for Speed 3	Ring	Snowboard Phat Air	449	Versailles	399
Build-A-Saurus 3	Ring	Frenzy	449	Nightmare Creatures	Ring	Street Fighter 2 Collection	439	Vigilante 8	449
Cardinal Syn	Ring	Ghost in the Shell	Ring	Pitfall 3D	449	Street Fighter Ex Plus	399	Viper	449
Circuit Breakers	399	Golden Goal	349	Point Blank	Ring	Super Pang Collection	499	VMX Racing	449
Clock Tower	399	Gran Turismo	449	Point Blank inkl.pistol	Ring	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	399	World Cup 98	429
Colin McRae Rally	449	Grand Theft Auto	Ring	Poy Poy	399	Tekken 3	469	VR Baseball	349
Colony Wars	399	Heart of Darkness	449	Premier Manager 98	399	Theme Hospital	399	VR Powerboat Racing	449
C & C Red Alert	479	Independence Day	449	Rampage World Tour	399	Time Crisis	Ring	Wargames Strike	Ring
Crash Bandicoot 2	Ring	Jersey Devil	Ring	Rascal	399	Time Crisis + Pistol	699	WWF Warzone	449
Crash Bandicoot 3	399	Jonah Lomu Rugby	449	Real Boxing/Real Story	Ring	Tomb Raider 2	399	Xenocracy	Ring
Crime Killer	Ring	Kartia	399	Rebopp	449	Tomb!	399	Yusha Heaven's Gate	349
Crypt Killer	Ring	Klonoa World	349	Resident Evil 2	449	Total NBA 98	Ring		

PAKETSPELSRUTA

Darklight Conflict
Jersey Devil
Olympic Soccer
Thunderhawk 2
Toshinden
Wipe Out
Mass Destruction
Overblood

Tillbehör



XPLORER
- Den ultima fusk-maskinen till PlayStation finns ute nu!
Med denna fantastiska cartridge kan du använda fusk både till den europeiska Action Replay och den amerikanska Gamesharken. Detta har aldrig tidigare varit möjligt. Hundratals inbyggda fusk och möjlighet att spara upp till 10.000 koder i cartridgen. Kopplar du till en PC-link kan du med hjälp av din PC hitta egna koder. Koderna hittar du annars i tidningar och på Explorers hemsida.

GAME BOOSTER
Nu kan även PlayStationägare spela gameboyspel på sin maskin! Alla gameboyspel blir i färg på din TV. Hundratals fusk till gameboyspelen finns redan inbyggda, dessutom finns det en inbyggd fuskhittare som själv söker upp fusk på dina gameboyspel! Du får även med ett inbyggt spel till PlayStation i din Game Booster.

HK DUAL SHOCK SONY
Sonys nya kontroll med rumblefunktion inbyggd. Fungerar till alla spel med "Dual Shock"-ikonen på omslaget. Ett måste för alla PSX-ägare.

MINNE 480 BLOCK PELICAN
Minneskort för upp till 480 sparningar. Perfekt för sport och äventyrsspel som tar upp mycket minne.

VCD MOVIE CARD
Nu kan du spela V-CD på din Playstation. Denna apparat klarar av både CD vers 1.0, 1.1 och 2.0. Mycket enkel att använda.

MAD CATZ RATT
Den bästa ratten på marknaden hittills. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas. Växelspak för att ge extra realism. En klassiker som alla bilspelsfanatiker bör ha hemma. Fungerar bäst på spel som med "optional controller"-ikon på spelboxens baksida. (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)

Tommi Mäkinen + ratt	895:-
Need 4 Speed 3 + ratt	995:-
Colin McRae + ratt	995:-
ToCA Touring Car + ratt	895:-

CD-LASER
Har du problem med en PlayStation där ljud och bild hackar? Oftast är det lasern som är trasiken. Med en ny laserlins blir din maskin som ny. OBS! När förpackningen är bruten slutar garantin att gälla! Passar ej alla modeller. Hör av dig innan!

HK DUALSHOCK JOYTECH + MINNE

Övriga tillbehör

Action Replay	399	Minneskort 720 Block Datel	549
Adapter Guncom	299	Minneskort Original flera färger	219
Antennkabel för både N64 & PSX	299	Minneskort Standard flera färger	129
Antennkabel	199	Multi Tap original	499
HK Ascii Grip	299	Multi Tap Pelican	499
HK Asciipad	149	Mus original	399
HK Barracuda	199	Mus Joytech	249
HK Clearcolour	129	Pistol, Erazer Gun	399
HK Dual Impakt Blå,Grå,Röd,Svart	299	Pistol, GunCon pedal	249
HK Negcon Namco	399	Pistol, Justifier	299
HK Original, grå,Svart,Vit	219	Pistol, Lightblaster	199
HK Resident Evil	349	Pistol, Real Arcade Light Gun	549
HK Standard flera färger	129	Pistol, Scorpion silver	349
HK Zerotech	399	Rengöringset	199
Joystick Ascii Stick	399	RGB Kabel ej original	198
Joystick Blo Grip	149	RGB Stereokabel Nu Gen	249
Link Up Kabel ej original	129	RGB Super AV Kabel Joytech	249
Minneskort 120 Block Datel	249	Shock Pak	249
Minneskort 240 Block Joytech	299	X Tender	99
Minneskort 360 Block Datel	349		

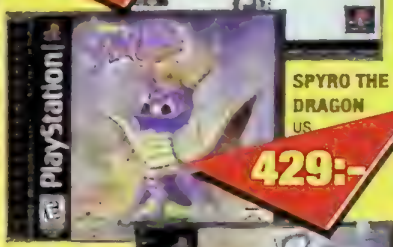
Reaspel + Platinum

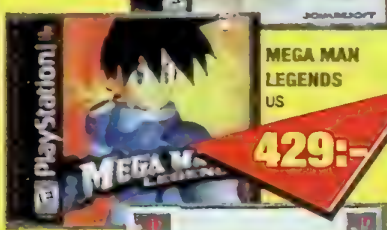
Air Combat Platinum	249	Extreme Snowbreak	299	One	199	True Pinball Platinum	249
Alien Trilogy Platinum	249	Felony 11-79	299	Overboard	299	V-Rally Platinum	199
Area 51	249	Fighting Force	299	Pandemonium Platinum	249	Warcraft 2	299
Auto Destruct	199	Formula Karts	299	Pandemonium 2	299	Warhammer Shadow of the Horned Rat	299
Ayrton Senna Kart 2	249	Formula One Platinum	249	Parappa the Rapper	199	Whizz	199
Battle Arena Toshinden Platinum	199	Formula 1 97	299	Pax Corpus	299	Wipe Out 2097 Platinum	249
Bloody Roar	249	Gex 3D	299	Porsche Challenge Platinum	249	Wipe Out Platinum	199
Bushido Blade	299	International Track & Field Platinum	249	Primal Rage	199	Virtual Pool	299
Bust A Move 2 Platinum	249	Jersey Devil	249	Pro Pinball Timeshock	249	Worms Platinum	249
Casper	299	Jet Raider 2	299	Psychic Force	199	YS	299
Castlevania	299	Jurassic Park the Lost World	299	Rage Racer	249	X-Men	299
Chill	299	K1 Arena Fighters	299	Ray Tracers	299		
Command & Conquer Platinum	249	Loaded Platinum	249	Rayman Platinum	249		
Crash Bandicoot Platinum	249	Magic the Gathering	299	Ridge Racer Revolution Platinum	249		
CRGO	299	MDK	249	Ridge Racer Platinum	249		
Crypt Killer	199	Mass Destruction	199	Road Rash Platinum	249		
Darklight Conflict	199	Micro Machines V3 Platinum	249	Snow Racer 98	249		
Davis Cup Tennis	299	Mortal Kombat Trilogy Platinum	249	Soviet Strike Platinum	249		
Deathtrap Dungeon	299	Motormash	199	Spice World	249		
Destruction Derby 2 Platinum	249	NBA Fastbreak 98	299	Sulkoden	249		
Destruction Derby Platinum	249	NBA Live 98	299	Tekken 2 Platinum	249		
Die Hard Trilogy Platinum	249	Need for Speed	249	The Note	249		
Disruptor	199	NHL 98	249	Toca Touring Car	249		
Duke Nukem	249	NHL Breakaway 98	299	Tomb Raider Platinum	249		
Explosive Racing	199	NHL Face Off 98	249	Tommi Makinen Rally	299		

V-Rally Platinum 199:-

Köp 2 eller fler spel och du får köpa följande:

Import





Alundra USA	429
Azure Dreams USA	429
Bio Hazard 2 JAP	399
Blaze & Blade Eternal Quest JAP	599
Blue Legend of Water JAP	699
Bomberman Fantasy Race JAP	699
Brave Fencer + FF8 demo JAP	699
Breath of Fire 3 USA	429
Brunswick Bowling USA	429
Bushido Blade 2 JAP	599
Charo 03 JAP	649
Clock Tower Ghost Head JAP	649
Dead or Alive USA	379
Dynamite Boxing JAP	699
Einhänder USA	429
Elemental Gearbolt USA	449
Final Fantasy Tactics USA	429
Fire Panic JAP	699
Gran Turismo USA	429
Grandstream Saga USA	429
Gun Bazu - Point Blank 2 JAP	699
Kartia USA	429
King of Fighters 97 JAP	699
Lagnacure JAP	649
Lunar Silver Star Story JAP	699
Master of Monsters USA	429
Metal Gear Solid Special Edition JAP	1299
Monster Rancher USA	429
Nascar Racing USA	199
New Japan Pro Wrestling JAP	699
Ogre Battle USA	449
Pocket Fighter JAP	699
Pocket Fighter USA	499
Puzzle Bobble 4 JAP	599
Saga Frontier USA	499
Samurai Spirit 1 & 2 JAP	649
Star Ocean Second Story JAP	699
Super Adventure Rockman JAP	599
Tactics Ogre USA	699
Tales of Destiny USA	499
Tekken 3 JAP	599
Tekken 3 USA	499
Time Stranger JAP	699
Triple Play 99 USA	499
Vandal Hearts USA	499
X-Men vs Street Fighter USA	499

Ordinarie spel

Shining Force 3 549:-

Deep Fear 549:-

Actua Golf	169	In the Hunt	169	Rise 2 Resurrection	99
Actua Soccer Club Edition	169	Independence Day	169	Riven Myst 2	549
Amok	99	Jurassic Park the Lost World	499	Robopit	99
Area 51	199	King of Fighters 95 + RAM	299	Scorcher	99
Athlete Kings	299	Last Bronx	499	Sega Ages	299
Atlantis	599	Madden 97	169	Sega Rally	299
Battle Arena ToShinDen	169	Madden 98	299	Sega Touring Car	549
Blazing Dragons	199	Magic Carpet	99	Shellshock	99
Burning Rangers	549	Manx T.T.	299	Shining in the Holy Ark	399
Best-A-Move 3	449	Mass Destruction	99	Skeleton Warriors	169
Casper	199	Mighty Hits	299	Sky Target	299
Chaos Control	99	Mystaria	299	Sonic Jam	299
CROC	299	Nascar 98	449	Sonic R	549
Cyberia	99	NBA Action	99	Steep Slope Sliders	499
D	199	NBA Action 98	499	Story of Thor 2	299
Dark Savior	299	NBA Jam Extreme	99	Street Fighter Alpha 2	299
Daytona USA C.E.	199	NBA Jam TE	99	Three Dirty Dwarves	199
Die Hard Trilogy	199	NBA Live 97	99	Tilt!	199
Doom	199	NBA Live 98	299	Tomb Raider	299
Duke Nukem 3D	549	NFL Quarterback Club 96	99	Tunnel B1	199
Enemy Zero (3cd)	649	NHL 97	99	Valora Valley Golf	199
Euro 96	169	NHL 98	299	Warcraft 2	299
Exhumed	299	NHL All Star Hockey 98	499	Winter Heat	499
FIFA 97	99	NHL All Stars Hockey	169	Wipe Out 2097	549
FIFA 98	299	NHL Powerplay	169	Virtua Cop 2	199
Fighter's Megamix	399	Night Warriors	169	Virtua Fighter 2	249
Fighting Vipers	169	Nights	169	Virtua Hydlide	169
Formula Karts	499	Olympic Soccer	169	Virtua Open Tennis	169
Frank Thomas Baseball	99	Pandemonium	299	Virtual On	199
Ghen War	169	Panzer Dragoon	129	World Legaue Soccer 98	549
Gun Griffon	199	Panzer Dragoon Sega	549	World Series Baseball	199
Hardcore 4 x 4	199	Pebble Beach Golf	199	World Senes Baseball 2	199
Hexen	199	PGA Tour Golf 97	169	Worldwide Soccer 97	199
Hi Octane	99	Quake	549	Worldwide Soccer 98	499
House of the Dead	549	Resident Evil	549	Wrestlemania Arcade	169
House of the Dead + Pistol	749	Revolution X	99	X-Men	249

STANDARD-PAKETET

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, ett valfritt spel för max 199:-, scartkabel, strömsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris cirka 2700:-

Spara 1300:-
1.399:-

GIGANT-PAKETET

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, fyra valfria spel för max 199:-, ett helt nytt valfritt spel, scartkabel, strömsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris ca 4800:-

Spara 2700:-
2.099:-

Import

Farland Saga
Japan
699:-

Phantasy Star Collection
699:-

Alien Trilogy USA	199	Mechwarrior 3050 USA	2
Amok USA	99	NHL All Star Hockey 98 USA	3
Bases Loaded 96 USA	99	Off World Interceptor USA	9
Battle Arena Toshinden 3 JAP	199	Pandemonium USA	1
Battle Arena ToShinDen Remix JAP	69	Panzer Dragoon RPG (4cd) JAP	5
Blue Breaker JAP	599	Pebble Beach Golf USA	9
Bomberman Wars JAP	649	Phantasy Star Collection JAP	6
Bug USA	99	Pocket Fighter JAP	6
Burning Rangers JAP	599	PTO 2 USA	5
Castlevania JAP	599	Real Bout Fatal Fury 4 + RAM JAP	6
Chaos Control JAP	69	Robopit USA	9
College Slam USA	99	Robotica USA	9
Creature Shock USA	99	Romance of 3 Kingdom 4 USA	6
Crime Wave USA	199	Shanghai Triple & Treat USA	9
Cyberia USA	99	Shining Force 3 JAP	6
Dead or Alive JAP	699	Skeleton Warriors USA	9
Dead or Alive JAP	699	Sonic R USA	2
Farland Saga JAP	699	Star Fighter USA	
FIFA 96 USA	99	Street Fighter 2 Collection JAP	4
Gebockers JAP	99	Virtua Fighter Kids USA	1
Grandia + Map JAP	749	X-Men Vs Street Fighter + ram Jap	9
Guardian Force JAP	599		
Gungriffon 2 JAP	699		
Horde USA	169		
Impact Racing USA	99		
Iron Man X/O USA	99		
Jurassic Park the Lost World USA	299		
King of Fighters 97 JAP	699		
Lunacy USA	499		

Guideböcker

Banjo Kazoole 199:-

Parasite Eve 199:-

3 DO Game Secrets	99	Mega Man X	49	Tomb Raider 2 official	149
Albert Oddesey	99	Mission Impossible Off.Guide	199	Toshinden 2	49
Alundra	149	Mortal Kombat 3	149	Warcraft 2	199
Banjo Kazooie	199	Mortal Kombat 3 Ultimate	149	Wild Arms	199
Breath of Fire 3	149	Mortal Kombat Mythology	199	Yoshi's Story	199
Bushido Blade	199	N64 Game Secrets vol. 3	199	Zelda 3	199
Crash Bandicoot	199	N64 Pocket Powerguide	199		
Crash Bandicoot 2	199	N64 Samling	199		
Deathtrap Dungeon	199	Oddworld	199		
Diablo	199	Parasite Eve	199		
Diddy Kong Racing	149	Phantasy Star 3	99		
Donkey Kong 3	99	PSX Game Secrets vol.5	199		
Final Fantasy 3	199	Quake	199		
Final Fantasy 7	149	Resident Evil 2	149		
Final Fantasy Tactics	149	Resident Evil Director's Cut	99		
Gex 3D	199	Saga Frontier	149		
Goldeneye 007	199	Sonic 3D Blast	99		
Hexen 64	149	Soul Blade	99		
Killer Instinct Gold	199	Star Fox 64	99		
Killer Instinct SNES	99	Super Mario RPG	199		
Lara's Book Official	249	Super Mario World 1	99		
Mace	99	Tactics Ogre	199		
Mario Kart 64	199	Tekken 3 official Guide	149		

Mission Impossible 199:-

TOPPTITLAR

Final Fantasy III

Donkey Kong Land 3

V-Rally

Zelda

TILLBEHÖR

Bomberman	249
Bubble Bobble	199
Bubble Bobble 2	249
Bust A Move 2	299
Castlevania Legends	399
Darkwing Duck	249
Donkey Kong Land 2	299
Duck Tales 2	249
Final Fantasy Adventure	449
Final Fantasy Legend	449
Final Fantasy Legend 2	449
James Bond 007	299
Ninja Taro Rollspel	299
Smurfarna 3	399

Gameboy Basenhet
Finns i 6 olika färger.
399:-

Pocket Gameboy
Finns i 6 olika färger.
499:-

Pocket Printer
749:-

Pocket Kamera
Finns i 4 olika färger.
529:-

Gameboy Sverige-pocket
499:-

2 års garanti ▶ 24 timmars leverans ▶ Tel 054-18 83 18 ▶ Fax 054-10 16 50 ▶ www.nordicgames.com ▶

BEGAGNADE SUPER NINTENDO

Titel	Vi säljer	Köper
Act Raiser	125	40
Addams Family	195	50
Addams Family Values	250	100
Aero the Acrobat	150	50
Aladdin	295	120
Asterix	250	100
Asterix & Obelix	350	120
Axelay	150	50
B.O.B	250	80
Bart's Nightmare	195	80
Battle Clash Scope 6	95	25
Battle Toads in Battlemaniacs	250	80
Battletoads & Double Dragon	195	50
Blazing Skies	150	50
Brett Hull Hockey	150	50
Bubsy	250	80
Bubsy 2	275	100
Bugs Bunny	295	120
Bulls vs Blazers	150	50
Cannon Fodder	450	200
Carrier Aces	295	100
Castlevania 4	150	50
Castlevania 5 Vampire's Kiss	295	120
Choplifter 3	150	50
Chuck Rock	150	50
Clayfighter	175	50
Clayfighter 2	250	100
Claymates	150	50
Cliff Hanger	195	50
Cool Spot	250	100
Cool World	150	50
Crash Dummies	150	50
Cutthroat Island	195	50
Cybernator	195	50
Daffy Duck	250	100
Darius Twin	150	50
Donkey Kong Country 1	295	100
Donkey Kong Country 2	350	150
Donkey Kong Country 3	450	200
Doom	295	120
Double Dragon 5	150	50
Dr Franken	150	50
Dracula	195	50
Dragon the Bruce Lee Story	195	50
Dragon's Lair	125	40
DSV Seaquest	150	50
Earth Bound	295	80
Earth Defense Force	150	50
Earthworm Jim 1	250	100
Earthworm Jim 2	295	100
Eek the Cat	150	50
Equinox	195	50
ESPN Baseball	150	50
Exhaust Heat	150	50
F-Zero	175	50
FIFA 96	225	80
FIFA 97	250	80
FIFA 98	295	100
FIFA Soccer	150	50
Final Fantasy Mystic Quest	395	150
Final Fight	150	50
Final Fight 2	200	50
First Samurai	150	50
Flashback	150	50
Harvest Moon	295	120
Hebereke's Popoitto	150	50
Hole In One Golf	195	50
Hook	195	50
Hunt for Red October	150	50
Hurricane	150	50
Illusion of Time	195	50
Incantation	250	80
Incredible Hulk	195	50
Indiana Jones	295	100
Int. Cricket Tour	150	50
Int. Superstar Soccer	195	50
Int. Superstar Soccer DeLuxe	250	80
Int. Tennis Tour	150	50
Itchy & Scratchy	250	80
Izzy's Olympic Quest	250	80
Jelly Boy	150	50
Jimmy Connors Tennis	150	50
Joe & Mac	250	80
Judge Dredd	250	80
Jungle Book	350	120
Jungle Strike	295	100
Jurassic Park	250	80
Jurassic Park the Lost World	350	150
Justice League	195	50
Kawasaki Superbike	450	200
Kevin Keegan Manager	195	50
Kick Off	150	50
Kick Off 3	150	50
Kid Clown	150	50
Killer Instinct	195	50
Killing Zone	150	50
King Arthurs World	195	50
Kirby's Dreamcourse	295	100
Kirby's Fun pack	395	150
Kirby's Ghost Trap	295	100
Krusty's Super Funhouse	195	50
Lagoon	195	50
Lamborghini American Ch.	395	150
Last Action Hero	150	50
Lawnmower Man	150	50
Legend	150	50
Legend of Mystical Ninja	250	80
Lemmings 1	250	80
Lemmings 2	295	100
Lethal Weapon	150	50
Lion King	450	150
Looney Tunes	250	80
Lord of the Rings	250	80
Lost Vikings	150	50
Lost Vikings 2	295	100
Madden 93	125	30
Madden 94	125	40
Madden 95	150	50
Mario Paint + Mus	350	100
Mega Man X	295	100
Mickey Mania	295	100
Mickey Mouse	295	100
Micro Machines	250	80
Micro Machines 2 Turbo	350	120
Might & Magic 3	450	150
Mighty Max	195	50
Mohawk & Headphone Jack	150	50
Mortal Kombat 1	195	50
Mortal Kombat 2	295	100
Mortal Kombat 3	350	120
Mortal Kombat 3 Ultimate	395	150
NBA Jam	195	50
NBA Jam T.E.	250	80
NBA Live 95	225	60
NBA Live 96	250	80
NBA Live 97	295	100
NFL Quarterback Club	150	50
NHL 94	175	50
NHL 95	195	50
NHL 96	250	80
NHL 97	295	100
NHLPA Hockey 93	150	40
Nigel Mansell Indy Car	395	150
Nigel Mansell Racing	395	150
Olympic Summer Games	395	120
On the Ball	150	50
Oscar	150	50
Out to Lunch	150	50
Pac Attack	150	50
Pagemaster	250	80
Parodius	195	50
PGA European Tour	225	60
PGA Golf 96	275	100
PGA Tour Golf	250	60
Phantom 2040	150	50
Pilotwings	150	50
Pinball Dreams	395	120
Pinball Fantasies	450	150
Pink Goes to Hollywood	150	50
Pinoccio	395	150
Pitfall	195	50
Pitfighter	150	50
Plok	150	50
Pocky & Rocky	195	50
Pocky & Rocky 2	275	100
Pop n' Twinbee	195	50
Populous	250	80
Populous 2	295	100
Porky's Pig	195	50
Power Drive	250	100
Power Monger	350	100
Power Rangers	395	150
Prehistoric Man	275	100
Primal Rage	150	50
Prince of Persia	150	50
Prince of Persia 2	250	80
Pugsley's Scavenger Hunt	150	50
Push Over	150	50
Putty Squad	150	50
Puzzle Booble	295	100
R-Type	125	40
R-Type 3	195	50
Ranma 1/2	295	100
Realm	250	80
Revolution X	150	50
Rise of the Robots	125	40
Rival Turf	150	50
Road Riot 4 WD	195	50
Robocop vs Terminator	250	80
Rock n' Roll Racing	450	150
Run Saber	150	50
Ryan Giggs Football	150	50
Secret of Evermore	195	80
Secret of Mana	450	150
Sensible Soccer	150	50
Shadowrun	195	50
Shaq Fu	150	50
Sidepocket	395	120
Sim City	295	100
Sim City 2000	450	150
Sky Blazer	150	50
Slam Masters	250	80
Smash T.V.	150	50
Smash Tennis	195	50
Smurfs	350	120
Smurfs 2 Travel the World	395	150
Soccer Kid	150	50
Soulblazer	250	80
Space Ace	150	50
Sparkster	250	80
Spawn	250	80
Spectre	125	40
Spiderman / X-Men	250	80
Spiderman Separation Anxiety	395	120
Spindizzy Worlds	150	50
Spirou	295	100
Star Trek Deep Space 9	350	100
Star Trek Starfleet Academy	250	80
Stargate	250	80
Starwing	150	50
Street Fighter 2	195	50
Street Fighter 2 Turbo	250	80
Street Fighter Alpha 2	395	150
Street Gunner	150	50
Street Racer	250	80
Stunt Race FX	250	80
Sunset Riders	250	80
Super Adventure Island	250	80
Super Aleste	150	50
Super Battletank	150	50
Super Battletank 2	150	50
Super BC Kid	150	50
Super Bomberman	250	80
Super Bomberman 2	350	120
Super Bomberman 3	450	150
Super Double Dragon	150	50
Super Dropzone	150	50
Super Empire Strikes Back	295	100
Super Ghouls n' Ghosts	150	50
Super Ice Hockey	250	80
Super Mario All Stars	295	100
Super Mario Kart	350	120
Super Mario World	225	50
Super Mario World 2	295	100
Super Metroid	250	80
Super Metroid + Guide	295	100
Super Morph	150	50
Super Off Road	275	80
Super Pang	150	50
Super Probotector	195	50
Super Punch Out	250	100
Super Putty	150	50
Super Return of Jedi	295	10
Super Soccer	150	50
Super Star Wars	250	80
Super Street Fighter 2	350	120
Super SWIV	150	50
Super Tennis	175	50
Super Troll Island	195	50
Super Turrican	150	50
Super Turrican 2	250	80
Syndicate	450	150
T2 Arcade Game	195	50
T2 Judgement Day	195	50
Tazmania	250	80
Terranigma	250	80
Tetris & Dr Mario	250	80
Tetris Attack	250	80
Theme Park	375	120
Time Cop	195	50
Time Trax	150	50
Timon & Pumbas	0	0
Tintin i Tibet	295	100
Tiny Toon Buster Busts Loose	295	100
Tiny Toon Wild & Wacky Sports	295	100
Top Gear	350	120
Top Gear 2	450	150
Total Carnage	150	50
Toy Story	395	150
Troddlers	150	50
Troy Aikman Fotball	125	40
True Lies	250	80
Tuff e' Nuff	150	50
Turn & Burn	295	100
Turtles in Time	295	100
Turtles Tournament Fighter	450	150
U.N. Squadron	150	50
Unirally	250	80
Urban Strike	250	80
Utopia	295	100
Val D'Isère Championship	195	50
Wario's Woods	250	80
Warlock	150	50
Water World	295	100
Wayne's World	150	50
Weaponlord	250	80
Whirlo	0	0
Whizz	250	80
Wild Guns	295	100
Wing Commander	195	50
Wing Commander 2	195	50
Winter Gold	250	80
Winter Olympics	250	80
Virtual Bart	150	50
Virtual Soccer	150	50
Wolfenstein 3D	350	100
Wolverine	295	80
World Class Rugby	150	50
World Cup Striker	150	50
World Cup USA 94	150	50
World League Basket	125	40
World Master Golf	250	80
Worms	495	200
Vortex	150	50
Wrestlemania	195	50
Wrestlemania 2	195	50
WWF Raw	195	50
WWF Royal Rumble	250	80
X Kaliber 2097	250	80
X-Men	395	150
X-Zone Scoope 6	125	30
Yogi Bear	395	150
Yoshies Safari Scoope 6	250	80
Young Merlin	250	80
Zelda 3	295	100
Zero the Kamikaze Squirrel	295	100
Zombies	250	80
Zool	150	50
Zoop	150	50

SNES Import

Titel	Vi säljer	Köper
Act Raiser USA	95	20
Adams Family USA	95	20
Arcana USA	195	50
Barts Nightmare USA	95	25
Big Sky Trooper USA	195	50
Breath of Fire 2 USA	450	150
F. Fantasy Mystic Quest USA	350	100
Final Fantasy 2 USA	1495	500
Gem Fire USA	295	100
George Foreman Boxing USA	125	30
Ghengis Khan USA	350	40
Incantation USA	95	20
Liberty or Death USA	250	80
Magic Sword USA	95	20
Metal Marines USA	75	20
Mortal Kombat 3 USA	195	50
NBA Jam USA	95	35
NHLPA Hockey 93 USA	95	35
Ninja Gaiden Trilogy USA	195	40
Obitus USA	195	50
Operation Europé USA	450	120
Robocop 3 USA	95	35
Secret Mission USA	95	30
Secret of Evermore USA	150	30
Star Fox USA	95	25
Street Fighter 2 USA	95	35
Street Hockey 95 USA	95	20
Super High Impact USA	80	15
Super Mario RPG, mult USA	795	100
Super Smash TV USA	80	15
Super Star Wars USA	80	15
Super Street Fighter 2 USA	150	30
Super Wrestlemania USA	95	35
Terminator 2 USA	95	25
Tetris Attack USA	125	35
True Lies USA	95	25

Breath of Fire 2 425:-

Final Fantasy 3

Tintin i Tibet 350:-

BEG. GAME BOY

Titel	Vi säljer	Köper
Adventure Island 2	125	50
Aladdin	225	80
Alien 3	125	40
Balloon Kid	125	30
Bamse	225	80
Batman Return of the Joker	150	40
Battletoads	125	40
Blades of Steel	195	50
Boulder Dash	125	30
Boxxle	125	30
Bubble Bobble 2	250	80
Bugs Bunny	150	40
Bugs Bunny 2	195	50
Burai Fighter DeLuxe	95	25
Castlevania 1	125	40
Castlevania 2	150	40
Chase H.Q.	150	40
Chessmaster	180	50
Cool Spot	150	40
Daffy Duck	175	60
Donkey Kong	175	60
Donkey Kong Land	175	60
Donkey Kong Land 3	225	120
Double Dragon	125	30
Duck Tales	150	50
F1 Race	150	40
F1 Race + 4-Play ad.	195	60
Face Ball 2000	95	25
FIFA 96	225	80
Final Fantasy Legend 1	350	150
Final Fantasy Legend 2	350	150
Final Fantasy Legend 3	350	150
Flintstones	150	50
Fortress of Fear	75	20
Hook	150	40
Hyper Lode Runner	75	20
Joe & Mac	150	40
Jungle Book	195	60
Jurassic Park	195	60
Kid Icarus	175	50
Killer Instinct	195	80
Kirby's Blockball	150	50
Kirby's Star Stacker	225	80
Lion King	225	100
Little Mermaid	195	50
Mega Man 2	175	50
Mercenary Force	95	25
Metroid 2	225	60
Mickey Mouse 5	195	60
Mickey's Dangerous Chase	175	50
Micro Machines 2	250	100
Mortal Kombat 2	225	60
Motocross Maniacs	150	50
NBA Jam T.E.	225	80
Nemesis	95	25
NHL 95	195	60
NHL 96	250	100
Pac Man	175	60
PGA European Tour	175	60
PGA Tour Golf 96	225	80
Pinoccio	250	100
R-Type	95	25
Radar Mission	125	30
Raging Fighter	95	25
Rescue of Princess Blobette	95	25
Revenge of the Gator	125	30
Robocop	150	40
Robocop 2	150	40
Shadow Warriors	95	25
Side Pocket	150	40
Solomon's Club	95	25
Speedy Gonzales	195	50
Star Trek Deep Space 9	150	50
Street Racer DeLuxe	225	80
Super Mario Land	150	40
Super Mario Land 2	195	60
Super Mario Land 3 Warioland	195	60
Sword of Hope	150	40
T 2 Judgement Day	95	25
Tale Spin	180	50
Tetris	95	15
Tetris 2	195	60
Tetris Attack	150	40
Tintin i Tibet	225	80
Tiny Toon	175	50
Track Meet	125	40
Wave Race	175	50
WWF Superstars	150	50
WWF Superstars 2	195	50
Zelda 4	225	80

Turtles 125:-

Worms 195:-

BEG. SEGA SATURN

Titel	Vi säljer	Köper
Area 51	175	50
Baku Baku Animal	350	120
Blazing Dragons	125	30
Bomberman	250	80
Bug Tool	250	80
Bug!	195	50
Burning Rangers	395	200
Clockwork Knight	195	50
Command & Conquer	250	80
D	95	25
Darius Gaiden	95	25
Dark Savior	195	50
Daytona USA	125	30
Daytona USA C.E.	195	50
Destruction Derby	195	50
Die Hard Trilogy	195	50
Discworld	125	30
Discworld 2	250	80
Enemy Zero (3cd)	395	150
Euro 96	95	25
Exhumed	195	50
F1 Challenge	195	50
FIFA 96	95	25
FIFA 97	95	25
FIFA 98	250	80
Fighters Megamix	295	100
Fighting Vipers	125	30
Frank Thomas Baseball	95	25
Guardian Heroes	125	30
Gun Griffon	95	25
Hang On GP	125	30
Hexen	125	30
Int. Victory Goal	95	25
Iron Man X/O	95	25
Last Bronx	295	100
Magic Carpet	95	25
Mansion of Hidden Souls	95	25
Mass Destruction	95	25
Myst	195	50
NBA Jam T.E.	95	25
NBA Live 97	95	25
NFL Quarterback Club 96	95	25
NFL Quarterback Club 97	75	25
NHL 97	95	25
NHL All Star Hockey	95	25
NHL Powerplay 96	95	25
Night Warriors	95	25
Off World Interceptor	95	25
Olympic Soccer	95	25
Panzer Dragoon	95	25
Panzer Dragoon Saga	395	200
Pebble Beach Golf	95	25
PGA Tour Golf 97	95	25
Quake	395	150
Rise 2 Resurrection	95	25
Sega Ages	195	50
Sega Rally	250	80
Sim City 2000	250	80
Skeleton Warriors	95	25
Sonic Jam	250	80
Sonic R	350	150
Space Hulk	95	25
Street Fighter the Movie	95	25
Street Fighter Alpha 2	195	50
Street Racer	95	25
Theme Park	95	25
Thunderhawk 2	95	25
Tomb Raider	195	50
True Pinball	195	50
Wing Arms	125	30
Winter Heat	380	150
Virtua Cop 2 + pistol	295	100
Virtua Fighter	80	20
Virtua Fighter 2	195	30
Virtua Open Tennis	95	25
Virtua Racing	95	25
World Cup Golf	95	25
World Series Baseball	95	25
Worldwide Soccer 97	125	30
Worldwide Soccer 98	250	80
X-Men	195	50

BEGAGNADE SEGA

Titel	Vi säljer	Köper
688 Attack Sub	125	30
After Burner 2	95	25
Aladdin	195	50
Alex Kid	95	25
Alien 3	125	30
Another World	95	25
Aquatic Games	95	25
Arnold Palmer Golf	95	25
Arrow Flash	95	25
Back to the Future 3	95	25
Ballz 3D	95	25
Barkley Shut Up and Jam	95	25
Bart vs Space Mutants	95	25
Bonanza Bros.	95	25
Bubsy	195	50
Cannon Fodder	250	80
Centurion	195	50
Chuck Rock	125	30
Chuck Rock 2	125	30
Comix Zone	95	25
Cool Spot	125	30
Corporation	95	25
Crack Down	95	25
Crüe Ball	95	25
David Robinson Basket	95	25
Davis Cup Tennis	95	25
Desert Strike	95	25
Dinosaurs For Hire USA	95	15
DJ Boy	95	25
Dragon's Revenge	95	25
Dune 2	395	150
Dungeons & Dragons	125	30
Dynamite Headdy	95	25
E A Double Header	25	10
E A Hockey	25	10
E.S.W.A.T.	95	25
Ecco the Tides of Time	125	30
Elitserien 95	25	10
Empire of Steel	95	25
European Club Soccer	60	20
Exile	95	25
Faery Tale	60	20
Fantasia	195	50
Fantastic Dizzy	95	25
Fatal Fury	95	25
Fatal Labyrinth	95	25
Fever Pitch Soccer	95	25
FIFA 96	95	25
FIFA Soccer	40	15
Fire Shark	95	25
Flashback	95	25
Generations Lost	95	25
Ghouls n' Ghosts	95	25
Global Gladiators	95	25
Gods	60	20
Grand Slam Tennis	95	25
Green Dog	95	25
Gynoug	95	25
Hardball	95	25
Haunting	95	25
Hellfire	95	25
Hit the Ice	95	25
IMG Tennis	195	50
Ishido	95	25
James Buster Boxing	95	25
James Pond 2	95	25
Joe Montana Football 2	25	10
Jordan vs Bird	60	20
Jungle Strike	150	50
Kawasaki Superbike	195	50
Kid Chameleon	95	25
Krusty's Super Funhouse	95	25
Lakers vs Celtics	95	25
Light Crusader	195	50
Lion King	195	50
M1 Abrams Battletank	125	30
Madden 92	25	10
Madden 93	25	10
Madden 95	40	15
Madden 96	60	20
Mario Lemieux Hockey	95	25
Marko's Magic Fotboll	95	25
Master of Monster	95	25
Mazin' Wars	95	25
Mega-Lo-Mania	95	25
Micro Machines	195	50
Mutant League Football	95	25
Mutant League Hockey	125	30
Mystic Defender	95	25
Mystical Fighters	95	25
NBA Action 95	95	25
NBA Jam T.E.	95	25
NBA Live 95	95	25
NBA Live 97	125	30
NBA Showdown	95	25
NHL 94	25	10
NHL 95	25	10
NHL 96	60	20
NHL 97	95	25
NHLPA Hockey 93	25	10
Olympic Gold	125	30
Onslaught	95	25
Ooze	95	25
PGA Tour Golf	125	30
PGA Tour Golf 3	195	50
PGA Tour Golf 96	195	50
Phelios	95	25
Pirates of Dark Water	95	25
Pitfall	95	25
Pitfighter	95	25
Populous 2 Two Tribes	95	25
Power Monger	95	25
Power Rangers the Movie	125	30
Predator 2	95	25
Premier Manager 97	195	50
Primal Rage	95	25
Puggsy	95	25
Quackshot	195	50
RBI Baseball	95	25
Revolution X	95	25
Rings of Power	95	25
Risky Woods	95	25
Robocop vs Terminator	125	30
Rock n' Roll Racing	195	50
Saint Sword	95	25
Sampras Tennis	95	25
Sampras Tennis 96	195	50
Samurai Showdown	125	30
Shadow Dancer	95	25
Shaq Fu	95	25
Shinobi 3	95	25
Sidepocket	125	30
Snake Rattle n' Roll	195	50
Sonic	95	25
Sonic 2	195	50
Space Harrier 2	95	25
Star Flight	95	25
Stargate	95	25
Story of Thor	195	50
Streets of Rage 2	125	30
Strider	95	25
Strider 2	95	25
Subterrania	95	25
Super Battleship	95	25
Super Hydlide	95	25
Super Kick Off	95	25
Super League Baseball	95	25
Super Monaco GP	95	25
Super Real Basketball	95	25
Super Street Fighter 2	195	50
Super Thunder Blade	95	25
Super Wrestle Mania	95	25
Sword of Sodan	95	25
Sword of Vermillion	150	40
Syndicate	195	50
T 2 Arcade Game	95	25
Taleki's Adventure	95	25
Team USA Basketball	95	25
Techno Clash	95	25
Technocop	95	25
Theme Park	195	50
Toe Jam & Earl	95	25
Tommy Lasorda Baseball	95	25
Toy Story	295	100
Truxton	95	25
Turtles Tournament Fighters	195	50
Twin Hawk	95	25
Two Crude Dudes	95	25
Ultimate Soccer	95	25
Urban Strike	195	50
Valis	95	25
Where in the Time is....	95	25
Winter Challenge	95	25
Wiz n' Liz	95	25
Wonder Boy Monsterlair	95	25
World Class Leaderboard	95	25
World Cup Italia 90	95	25
World of Illusion	195	50
Worms	250	80
Wrestle Wars	95	25
X Men	95	25
Xenon 2	95	25
Zero Tolerance	95	25

Dragon 150:-

Zool 150:-

Robocop vs Terminator 150:-

Quackshot 195:-

Centurion 195:-

Might & Magic 225:-

Bonanza Bros 95:-

NHL 96 60:-

Worms 250:-

2 års garanti ▶ 24 timmars leverans ▶ Tel 054-18 83 18 ▶ Fax 054-10 16 50 ▶ www.nordicgames.com

Begagnade PlayStation-spel

Titel	Vi säljer	Köper
2Extreme	250	80
4-4-2 Soccer	195	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer	95	40
Actua Soccer 2	275	100
Actua Soccer Club Edition	195	50
Adidas Power Soccer	125	40
Adidas Power Soccer 2	150	50
Adidas Power Soccer 97	150	40
Adidas Powersoccer 98	295	120
Agent Armstrong	175	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	195	60
Air Race	225	80
ATV Evolution Global	195	50
Alien Trilogy	225	80
All Star Soccer	150	50
Allied General	375	150
Alone in the Dark	150	50
Alundra	395	200
Andretti Racing	195	50
Aquanauts Holiday	150	50
Arcades Greatest Hits	150	60
Arcades Greatest Hits 2	225	80
Area 51	225	80
Ark of Time	250	150
Armoured Core	350	150
Assault Rigs	125	40
Auto Destruct	175	80
Ball Blazer Championships	125	30
Batman & Robin	395	180
Batman Forever	295	100
Battle Arena Toshinden 1	95	40
Battle Arena Toshinden 2	195	50
Battle Arena Toshinden 3	195	50
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Beast Wars	175	50
Bedlam	175	50
Black Dawn	195	50
Blast Machinehead	125	40
Blast Chamber	125	40
Blazing Dragons	195	50
Bloody Roar	225	80
Bomberman World	375	180
Brahma Force	250	100
Breakpoint Tennis	225	80
Breath of Fire 3	395	200
Broken Helix	250	100
Broken Sword	195	80
Broken Sword 2	325	120
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	195	50
Bug Raider	195	50
Burning Road	195	50
Bushido Blade	250	80
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Cardinal Syn	375	180
Carnage Heart	175	50
Cart World Series	350	150
Casper	225	80
Castlevania	275	100
Cheesy	195	50
Chessmaster 3D	295	120
Chill	250	100
Chronicles of the Sword	250	80
Circuit Breakers	350	150
City of the Lost Children	225	80
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Command & Conquer	250	100
Command & Conquer Red Alert	395	200
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot	225	80
Crash Bandicoot 2	350	150
Crime Killer	295	120
Critical Depth	150	40
Criticom	125	40
CROC	275	100
Crow City of Angelos	225	80
Crusader No Remorse	125	40
Crypt Killer	225	80
Cyberia	125	40
Cybersled	125	40
Cyberspeed	125	40
D	225	80
Dark Forces	250	80
Darklight Conflict	195	50
Darkstalkers	150	50
Davis Cup Tennis	275	100
Dead Ball Zone	225	80
Dead Or Alive	350	150
Deathtrap Dungeon	295	120
Defcon 5	275	80
Descent	95	40
Descent 2	195	50
Destruction Derby	175	40
Destruction Derby 2	225	80
Devil's Deception	250	100
Diablo	350	150
Die Hard Trilogy	225	60
King's Field	195	50
Discworld	225	80
Discworld 2	295	120
Disruptor	195	50
Doom	350	150
Dragon Ball Z	395	150
Dragon Heart	175	50
Duke Nukem 3D	295	120
Dynasty Warriors	225	60
Earthworm Jim 2	225	80
Epidemic	150	50
ESPN Extreme Games	395	150
Everybody's Golf	375	180
Excalibur 2555 AD	225	80
Exhumed	325	100
Explosive Racing	195	50
Extreme Pinball	175	50
Extreme Snowbreak	250	80
Fade To Black	195	60
Fantastic Four	250	80
Felony 11-79	250	80
FIFA 96	150	40
FIFA 97	175	60
FIFA 98	350	150
Fighting Force	250	80
Final Doom	325	120
Final Fantasy 7	325	120
Fira & Klawd	275	120
Floating Runner	150	50
Formula 1	175	60
Formula 1 97	250	80
Formula Karts	250	80
Forsaken	350	150
Frank Thomas Baseball	225	50
Frenzy	295	120
Frogger	275	100
Full Tilt Battle Pinball	195	50
G-Police	250	80
Galaxian	150	40
Galaxy Fight	195	50
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Ghost in the Shell	350	150
Goalstorm	150	50
Golden Goal	295	120
Grand Theft Auto	350	150
Gridrun	95	40
Gunship 2000	295	100
Hardboiled	95	40
Hardcore 4 x 4	195	50
Heart Of Darkness	395	200
Herbeeke's Popolito	295	100
Herc's Adventure	295	120
Hercules	375	180
Hexen	225	80
Hi Octane	95	40
Hyper Match Tennis	250	100
Impact Racing	125	50
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	225	80
Indy 500	350	150
Int.Motocross X	295	100
Int.Superstar Soccer D.L.	150	40
Int.Superstar Soccer Pro	175	50
International Track & Field	225	80
Iron & Blood	180	80
Iron Man X/O	125	40
Iznogoud	295	100
Jeremy McGrath Cross 98	375	180
Jersey Devil	225	80
Jet Raider	195	80
Jet Raider 2	250	80
Johnny Bazookatone	250	100
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	100
Jumping Flash!	195	50
Jumping Flash! 2	225	60
Jupiter Strike	95	40
Jurassic Park the Lost World	295	120
K1 the Arena Fighters	295	100
Kart Duel	225	80
Kart Duel 2	250	100
Kick Off World	295	120
Kileak the Blood	125	40
Killing Zone	125	40
King of Fighters 95	295	120
King's Field	195	50
Klonoa	350	150
Konami Open Golf	375	180
Krazy Ivan	195	50
Kula World	375	180
Kurushi	175	50
Last Report	295	100
Legacy of Kain Blood Omen	250	100
Lemmings 3D	225	60
Lethal Enforcers	250	80
Lifeforce Tenka	195	50
Little Big Adventure	225	80
Loaded	195	50
Lomax	250	80
Lone Soldier	225	80
Lost Vikings 2	195	50
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Madden 99	375	180
Magic Carpet	125	40
Magic the Gathering	295	100
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	150	50
Masters of Teräs Käsi	250	100
Maximum Force	250	80
MDK	175	60
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man 8	395	200
Mega Man Battle & Chase	375	180
Mega Man X3	325	120
Men in Black	295	120
Mickey's Wild Adventure	350	120
Micro Machines V3	225	80
Midnight Run	375	180
Monopoly	375	180
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal Kombat Mythologies	250	80
Mortal Kombat Trilogy	225	80
Moto Racer	295	120
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	225	80
Motorhead	175	60
Motortoon GP 2	250	80
Myst	295	100
Nagano Winter Olympics	195	60
Namco Museum Vol 1	250	80
Namco Museum Vol 2	250	80
Namco Museum Vol 3	250	80
Namco Museum Vol 4	250	80
Namco Museum Vol 5	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	250	80
NBA In the Zone	150	60
NBA In the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	280	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	325	120
Newman Haas Racing	325	120
NFL Gameday	150	80
NFL Quarterback Club 97	225	60
NHL 97	150	40
NHL 98	225	80
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	250	80
NHL Face Off	95	40
NHL Face Off 97	150	50
NHL Face Off 98	195	50
NHL Powerplay	150	40
Nightmare Creatures	350	150
Novastorm	95	40
Nuclear Strike	275	100
Oddworld Abe's Odessey	275	100
Off World Interceptor	125	40
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	95	40
One	325	120
Onside Soccer	195	50
Overblood	225	60
Overboard	275	100
Pandemonium	225	80
Pandemonium 2	295	120
Panzer General	395	150
Parappa the Rapper	195	50
Parodius	175	80
Pax Corpus	295	100
Penny Racers	250	80
Perfect Assassin	275	100
Perfect Weapon	225	80
PGA Tour Golf 96	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Philosoma	95	40
Pitball	95	40
Pitfall 3D	295	120
Player Manager	350	150
Po'ed	125	40
Point Blank	375	180
Point Blank + Pistol	595	250
Porsche Challenge	195	60
Power Move Pro Wrestling	195	50
Power Serve Tennis	125	40
Psy Psy	375	180
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	150	40
Prime Goal	125	40
Pro Pinball	225	60
Pro Pinball Timeshock	325	120
Project Overkill	295	100
Psychic Detective	250	100
Psychic Force	275	100
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage World Tour	325	120
Rapid Racer	250	80
Rapid Reload	195	80
Rascal	295	120
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real Bout Fatal Fury	250	80
Reboot	250	80
Resident Evil	275	120
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Director's Cut	295	120
Return Fire	225	80
Revolution X	95	40
Ridge Racer	150	40
Ridge Racer Revolution	150	40
Riot	95	40
Rise 2 Resurrection	95	40
Risk	375	180
Riven Myst 2	395	180
Road Rage	125	40
Road Rash	225	80
Road Rash 3D	375	180
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
Rock n' Roll Racing 2	295	100
Rosco McQueen	150	80
Sampras Extreme Tennis	295	100
Samurai Showdown 3	295	100
Sentient	150	40
Shadow Master	250	80
Shellshock	125	40
Shockwave Assault	125	40
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkeys	295	100
Slam n' Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash Court Tennis	350	120
Snow Racer 98	350	150
Snowboard Phat Air	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Spawn	250	100
Speedster	195	60
Spice World	225	80
Spider	225	60
Spot Goes to Hollywood	225	80
Star Gladiator	150	40
Star Wars Reb.Ass.2	225	80
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Steel Harbringer	125	40
Steel Reighn	250	80
Street Fighter 2 Collection	375	150
Street Fighter 2 the Movie	225	80
Street Fighter Alpha	225	80
Street Fighter Alpha 2	325	150
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	225	80
Strike Point	125	40
Striker 96	125	40
Suikoden	175	50
Super Football Champion	150	40
Super Pang Collection	375	180
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	80
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tekken	195	50
Tekken 2	225	80
Tempest X3	150	50
Ten Pin Alley	295	120
Tennis Arena	275	100
Test Drive 4	195	80
Test Drive Off Road	250	80
Tetris Plus	395	150
The Note	295	120
Theme Hospital	395	200
Theme Park	325	100
Three Lions	375	180
Thunderhawk 2 - Firestorm	150	50
Tiger Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis	375	180
Time Crisis + Pistol	595	250
Titan Wars	125	40
Tobal No. 1	195	50
Toca Touring Car	295	120
Tokyo Highway Battle	250	80
Tomb Raider	250	80
Tomb Raider 2	250	80
Tombi	375	180
Tommi Mäkinen Rally	250	80
Top Gun	375	180
Total Drivin'	225	80
Total Eclipse	95	40
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Total NBA 98	350	150
Transport Tycoon	350	150
Trash! It	150	40
Treasures of the Deep	350	150
True Pinball	225	80
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2	350	150
V-Ball	350	150
V-Rally	175	60
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	175	50
War Gods	180	40
Warcraft 2	275	100
Wargames	380	150
Warhammer Dark Omen	380	150
Warhammer Shadow...	250	80
Warhawk	150	40
Wayne Gretsky Hockey 98	250	80
WCW vs Nitro	395	200
WCW vs the World	325	120
Whizz	195	50
Victory Boxing	295	100
View Point	95	40
Vigilante 8	350	150
Williams Arcades..	150	50
Wing Commander 3	125	40
Wing Commander 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out	125	40
Wipe Out 2097	225	80
Viper	350	150
Virtual Golf	195	50
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup 98	375	180
World Cup Golf	195	50
World League Soccer 98	375	150
Worms	225	80
VR Baseball	295	100
VR Powerboat Racing	295	100
Wrecking Crew	295	120
Wrestlemania	225	80
Vs	350	150
WWF In Your House	250	80
X 2	150	40
X Com	250	80
X Com 2	350	150
X-Men	375	180
Xenocracy	295	120
Xevious 3D	150	40
Yusha Heaven's Gate	295	100
Z	275	100
Zero Divide	175	50

Köp minst ett begagnat spel, så får du köpa en begagnad original handkontroll för 95:-.
Köp minst 2 så får du köpa en beg. original analog kontroll för 125:-

Beg. Import

Crash Bandicoot 2 USA	195	50
Darkstalkers USA	75	25
Die Hard Triology USA	75	25
Doom USA	75	25
Evelution Global USA	75	25
Final Fantasy Tactics USA	350	150
Mega Man 8 USA	195	75
NHL Face Off USA	75	25
Resident Evil USA	125	40
Revolution X USA	75	25

Beg. Tillbehör

Action Replay	350	100
Antennkabel ny modell	150	50
Antennkab. äldre mod. orig.	150	40
HK Analog Original	250	60
HK Asciipad	95	30
HK Dual Shock	325	150
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	295	100
HK Original	195	50
HK Original kopia	95	30
HK Resident Evil	225	80
Joystick Asciistick	275	100
Link Up Kabel	95	25
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	295	100
Minneskort 720 block	450	150
Minneskort Original	150	50
Minneskort standard	125	45
Multi Tap	350	120
Mus	250	80
Namco Fighting Stick	550	200
Pedaler Mad Catz	195	60
Pistol, Erazer Gun	295	120
Pistol, Real Arcade + pedaler	395	180
Pistol, övriga modeller	150	40
Ratt med Pedaler Mad Catz	550	200
Ratt Mad Catz	250	60
RGB Kabel	125	30
X-Tender	75	15

Gran Turismo

Colin McRae

Medlemserbjudanden oktober.

NINTENDO 64	Klubbpris	Ord.låggpris
Duke Nukem 3D	349:-	399:-
Extreme G	349:-	399:-
Turok:Dinosaur Hunter	349:-	399:-
Minneskort, 32ggr större	399:-	499:-
PLAYSTATION		
NHL 98	199:-	249:-
Warcraft 2	249:-	299:-
Bubble Bobble	299:-	349:-
Circuit Breakers	349:-	399:-
Pistol, Scorpion	279:-	349:-
Minneskort 480 block	329:-	399:-
SATURN		
Adapter ST Key	199:-	249:-
Fighter's Megamix	249:-	399:-

SUPER NINTENDO	Klubbpris	Ord.låggpris
Tintin i Soltemplet	249:-	399:-
Toy Story	249:-	399:-
MEGADRIVE		
Garfield	129:-	199:-
Warlock	99:-	199:-
PC CD-ROM		
Forsaken	199:-	299:-
Jazz Jackrabbit 2	199:-	249:-
GAMEBOY		
Mickey Mouse in Magic Wands	199:-	249:-
Darkwing Duck	199:-	249:-

Gå med i Nordiska Spelklubben!

Nordiska Spelklubben har nu varit igång i över ett år. Under följande medlemsår kommer mycket att förändras. Fr.o.m. november kommer alla medlemmar att få hem 4–8 sidor varje månad där man kan läsa om nyheter och kommande spelprodukter.

Du får som medlem 10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel. Dessutom får du 10% extra när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få specialerbjudanden på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4. Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget.

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-18 83 18.

Begagnade N64-spel

	Vi säljer	Köper
I Fighter Assault	375	150
Gauge	350	150
tars Baseball 99	495	220
Kazoole 3D	495	250
Corps	375	180
berman 64 3D	325	120
A-Move 2	450	200
meleon Twist	295	120
Fighter 63+	275	100
isin' USA	325	120
isin' World	395	200
Rift	295	120
y Kong Racing	425	220
m 64	350	150
Heroes	375	150
Nukem 3D	350	150
ieme G	350	150
ole Position	295	120
World Grand Prix	425	200
64	175	50
98	395	180
ieer's Destiny	375	150
aiken	495	220
SS.P.	495	220
eeneye 007	495	250
44 World Championship	450	220
nn	295	120
uperstar Soccer 64	350	150
Instinct Gold	250	100
Bryant NBA Basket	375	180
orghini Challenge	350	150
Wars	350	150
Wars + Rumble Pack	450	200
	295	120
den 64	295	120
Kart 64	395	200
hief Makers	295	120
on Impossible	525	250
Mythologies	350	150
tal Kombat Trilogy	350	150
FRacing Championship	395	180
ocal Ninja	495	250
nno Winter Olympics	295	120
HHangtime	250	100

Titel	Vi säljer	Köper
NBA Pro 98	450	200
NFL Quarterback Club 98	395	180
NHL Breakaway 98	350	150
Olympic Hockey	350	150
Pilotwings 64	295	120
Quake 64	395	180
Rampage World Tour	450	200
Robotron X	295	120
San Fransisco Rush	350	150
Star Wars	350	150
Super Mario 64	350	150
Tetrisphere	350	150
Top Gear Rally	375	180
Turok Dinosaur Hunter	350	150
War Gods	250	100
Wave Race 64	295	120
Wayne Gretzky Hockey	250	100
Wayne Gretzky Hockey 98	350	150
WCW vs Nitro	395	200
Wetrix	395	180
Virtual Chess	450	220
World Cup 98	450	200
Yoshi´s Story	450	220

BEG TILLBEHÖR

Action Replay	395	150
Antennkabel	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster	395	150
HK Annan modell	150	50
HK Färg, Original	275	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x	350	100
Minneskort 4 x	150	50
Minneskort ej original	75	25
Minneskort original	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack ej original	95	30
Rumble Pack original	150	50
Rumble Väst	395	150
X Tender	75	20

Diddy Kong Racing

Yoshi's Story

Mystical Ninja

Byt dina spel mot andra — Få 15% mer när du byter!

Så här enkelt är det att byta:

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av PlayStation. Tillägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej basenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- i portons avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 15% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservtitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din föräldrars namnteckning.

2. Packa ner dina spel och skicka dem till: Nordic Games Byteservavdelning, Box 5083, 650 05 Karlstad.

Bytesinformation: Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du till för mer än vad du köper erhåller du tillgodokvitton på återstående belopp.

Sälj dina spel kontant — Vi betalar mest.

Så här enkelt är det att sälja:

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor.

Saknar spelen manual eller bok? Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher och handkontroller): -25% på pris. Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter och handkontroller): -25 % på pris.

Gör klar listan med den totala summan du skall ha.

Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har fått ditt prisema ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Pengarna kommer på en postgiro-beställning som kan lösas in på närmaste postkontor. Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play / Playstation Magazine.

Sänd spel och papper till: Nordic Games AB Återsäljaravdelning, Box 5083, 650 05 Karlstad. Du kan ringa oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketsäv.

Sänd in dina spel enkelt.

Nu har vi förenklat det ytterligare för dig som säljer

Och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

Försäljning/byte över 1 kg: Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Vi beställer då att få en förskottsbetald paket-avi hemsänd. Vi hemma avi får du dagen efter du ringt. Avin är företagspaket, vilket betyder att vi har sakema hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg: Har du spel för byteförsäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten.

Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista.Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg. Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt, d.v.s. att du betalar frakten.

Viktig information.

Köpinformation: Alla priser i annonsen är inklusive moms. Inga andra avgifter än postens tillkommer; minst 58 kr, max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel blir det automatiskt hemkörning (99 kr totalt). Löser du ej ut en för-sändelse debiterar vi 175–225 kronor. Hör av dig ifall du har beställt en vara men inte hinner lösa ut den i tid. En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta; ring in din order eller ange några reserv-titlar vid beställning per fax/brev. 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

Telefonbeställningar 054-18 83 18: vardagar 10–19, lördagar 11–15. För att undvika missförstånd är vi tacksamma om du nämner ifall du vill ha nya eller begagnada produkter/spel. P.g.a. tidvis överbelastning av vår telefonväxel kan det vara svårt att komma fram per telefon. Ge inte upp utan försök igen lite senare.

Hemkört inom 24 timmar: Vi kan erbjuda dig hemkörning till din dörr. Beställningen levereras då med postens blåa företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Betala med check eller kontant. Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad är 99 kr som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt mot brevpostförskott (A-post) (kostnad från 58kr). OBS! Beställer du basenhetspaket så levereras ordern automatiskt med hemkörning. Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

Butik i Karlstad: Välkommen att besöka vår butik på Östra Torggatan 15 i Karlstad. Öppet vardagar 11.00–18.00, lördagar 11.00–15.00.

nordic games

BESTÄLLNINGSKUPONG

Titel (Texta tydligt)	Pris	Reservtitel (Texta tydligt)	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	

Namn

Adress

Postnummer och ort

Telefon

Målsmans underskrift om under 16 år

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben.

Medlemsnr: _____

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till:

FRISVAR
Nordic Games
Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

Glöm inte att fylla i namn och adress.

Nordic Games
Postorder
Svarspost
650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

Nintendo
Snart är väntan över...
www.nintendo-se.com